IGRAJ I OSVOJI 〉 WARCRAFT 3: REIGN OF CHAOS

HACKER

BROJ 84 • LISTOPAD 2002. • CIJENA 32.90 KN, 240 DIN, 300 DEN

DOKAZ DA POSTOJE KORISNE OVISNOSTI

ISSUE 84 OCTOBER 2002
9 771330 712000 07
900 SIT, 8 KM, 240 DIN, 300 DEN

TEST RECENZIJA

MEDIEVAL TOTAL WAR

Koliko je realan?

SPLINTER CELL

Ma kakav Metal Gear Solid, nama treba realnost, šuljanje, zabava, akcija!

IGRA BROJA

MAFIA

Kriminalno dobra igra!

10 NAJNOVIJIH HITOVA

JAMES BOND 007: NIGHT FIRE • SPLINTER CELL
BLACK&WHITE 2 • TOTAL IMMERSION RACING •
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2 •
ROBIN HOOD THE LEGEND OF SHAREWOOD •
GALLEON • NO ONE LIVES FOREVER 2

MSI Uređaji za optičku pohranu podataka

CD-RW pogon CR48-B 48x16x48x

Značajke

- Brzina prijenosa podataka do: 7.200 KB/s (48x) zapisivanje / 2.400 KB/s (16x) prepisivanje / 7.200 KB/s (48x) čitanje
- Srednje vrijeme pristupa: 100 ms
- Veličina međuspremnika: 2 MB
- Nadogradiva "flash" memorija.
- Projektirano prigušenje buke.
- Mehanizam s prigušenim vibracijama.
- Unaprijeđeno IDE/ATAPI sučelje.
- Podržava PIO Mode 4 i UDMA Mode 2
- Podržava diskove kapaciteta: 790 MB (90 min) / 700 MB (80 min) / 650 MB (74 min)
- Format diskova: CD-R, CD-RW, CD-ROM (Mode 1 i Mode 2), CDR-ROM XA (Mode 2, Form 1 i Form 2), CD-DA, Bootable CD, Photo CD (Single i Multi-Session), Video CD, CD-Extra, Mixed Mode CD, CD-Text
- Načini zapisivanja: Disc-at-Once, Track-at-Once, Session-at-Once, Multi-Session, Packet Writting, Raw Writting.

CD-RW pogon CR40-A 40x12x40x

Značajke

- Brzina prijenosa podataka do: 6.000 KB/s (40x) zapisivanje /1.800 KB/s (12x) prepisivanje / 6.000 KB/s (40x) čitanje
- Prosječno vrijeme pristupa: 100 ms
- ExacLink™ za sprečavanje "buffer-underrun" grešaka
- EXACT-Rac (Enhanced eXtracting & Adapting Control Technology For Recording) za nadzor preciznosti zapisivanja.
- AWSS (Advanced Weighting Suspension System) tehnologija za smanjivanje vibracija i buke.
- ROPC tehnologija za poboljšavanje pouzdanosti snimanja.
- U potpunosti podržava varijabilno i fiksno paketno zapisivanje i čitanje (CD-UDF sukladno)
- U skladu s MMC 3 (zapisivanje)
- U skladu s ATAPI SFF8020 V.26 (čitanje)
- Veličina međuspremnika: 2 MB
- Nadogradiva "flash" memorija.
- Projektirano prigušenje buke.
- Mehanizam s prigušenim vibracijama.
- Omogućava štednju energije.
- Unaprijeđeno IDE/ATAPI sučelje.
- Podržava PIO Mode 4 i UDMA Mode 2
- Podržava diskove kapaciteta: 790 MB (90 min) / 700 MB (80 min) / 650 MB (74 min)
- Format diskova: CD-R, CD-RW, CD-ROM (Mode 1 i Mode 2), CDR-ROM XA (Mode 2, Form 1 i Form 2), CD-DA, Bootable CD, Photo CD (Single i Multi-Session), Video CD, CD-Extra, Mixed Mode CD, CD-Text
- Načini zapisivanja: Disc-at-Once, Track-at-Once, Session-at-Once, Multi-Session, Packet Writting, Raw Writting.

DVD-ROM pogon D16 16x

Značajke

- Brzina prijenosa podataka do: 21.600 KB/s (DVD) / 7.800KB/s (CD)
- Prosječno vrijeme pristupa: 95 ms ±10% (DVD) / 85 ms ±10% (CD)
- Veličina međuspremnika: 512KB
- Nadogradiva "flash" memorija.
- Projektirano prigušenje buke.
- Mehanizam s prigušenim vibracijama
- Zajedno s MSI DVD programom za reprodukciju.
- Unaprijeđeno IDE/ATAPI sučelje.
- Podržava PIO Mode 4 i UDMA Mode 2
- Smanjene dimenzije: 148.4 (š) x 41.8 (v) x 175.8 (d) mm (do bridova)

CD-ROM pogon C52 52x

Značajke

- Brzina prijenosa podataka do: 7.800 KB/s
- Prosječno vrijeme pristupa: 85 ms ±10%
- Veličina međuspremnika: 128 KB
- Nadogradiva "flash" memorija.
- Projektirano prigušenje buke.
- Mehanizam s prigušenim vibracijama
- Unaprijeđeno IDE/ATAPI sučelje.
- Podržava PIO Mode 4 i UDMA Mode 2
- Smanjene dimenzije: 148.4 (š) x 41.8 (v) x 175.8 (d) mm (do bridova)

Ovlašteni MSI prodavači:
Zagreb: **AnalogBit** 01 3776 562 - **Artakom** 01 3883 122 - **Dingo** 01 2987 489 - **Edinkom** 01 6147 000 - **Feniks-kompjutori** 01 2910 400 - **HGspot** 01 6637 666 - **NITEL d.o.o.** 01 3680 645 - **Sunland** 01 2338 423 - **Tri Trade ADM** 01 6117 717 - **Zagria** 01 3018 866; Velika Gorica: **NETRA d.o.o.** 01 6226 530; Varaždin: **BenComp d.o.o.** 042 331 191; Sisak: **MDS** 044 548 352; Split: **P.N.P.** 021 370 888; Rijeka: **Ventex** 051 372 001; Vinkovci: **Bit Sistem** 032 332 910; Đakovo: **Favori** 031 812 811
BiH: Mostar: **Net** 036 326 026; Banja Luka: **Aneks** 051 214 543

Ovlašteni MSI distributeri: Hrvatska/BiH: **Microline d.o.o.**, Zagreb, www.microline.hr, msi@microline.hr
BiH: **Megatrend 2000 d.o.o.**, Sarajevo, www.ba.megatrend.com, msi@megatrend.com

KNJIGOVODSTVENI PROGRAMI
90 DANA PROBNOG ROKA NA USTUPLJENOM RAČUNALU
BESPLATNO PROJEKTIRANJE INFORMACIJSKIH SUSTAVA ZA PODUZEĆA

IZRADE PROGRAMSKIH RJEŠENJA PO NARUDŽBI
KNJIGOVODSTVENE, REVIZORSKE I USLUGE POREZNOG SAVJETOVANJA
PROJEKTIRANJE I INSTALACIJE IP TELEFONA

10 godina iskustva

- PC jamstvo 36 mjeseci
- Besplatna dostava
- Krediti do 36 mjeseci
- Poklon iznenađenja uz svaku ponudu
- "Staro za novo"
- Besplatna obuka korištenja kupljenog računala

V. Trnjanski nasip 19, 10 000 Zagreb
tel./fax: 385 1 605 04 98

A. G. Matoša 35, 21 000 Split
tel. 021 38 54 98
fax. 021 38 55 49

www.pentagram.hr
pentagram@pentagram.tel.hr

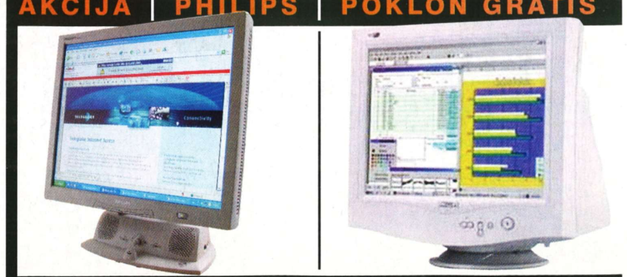
Canon 3com EPSON hp invent intel
Microsoft PHILIPS VIP TOSHIBA

KONFIGURACIJA MJESECA

MIDI TOWER ATX KUĆIŠTE, P4 READY **KOP 24**, 300W
M/B PENTIUM 4 **SOLTEK 85DRV4**, SOCKET 478, **VIA P4X266E (DDR)**
SOUNDBLASTER, **UDMA/133**, 533 MHz, **3xDDR 266** MHz, ATX
ZVUČNICI **TEAC** POWER MAX PM-60, **2x60W**
PROCESOR CELERON **INTEL** 1700 PGA 478+HLADNJAK
DDR 128 **MB** 184 pin, 266 MHz, **PQI**
DVD ROM 16x/48x **TOSHIBA** 1612
HDD 40 **GB MAXTOR UDMA/133**, 2MB, 7200
AGP **ATI RADEON 7000, DVI/TV OUT, 32 MB** DDR
15" KOLOR MONITOR **PHILIPS** 105E11/TC099 DIGITAL
FDD 3,5", 1,44 MB **TEAC**
FAX/MODEM **ROCKWELL** 56K INTERNI
TASTATURA **KEYTRONIC** KT-600 PS/2
MIŠ **SAFEWAY SCROLL** PS/2+PODLOŽAK

VELEPRODAJNA CIJENA KUNA BEZ PDV-a	3977, 00 kn
MALOPRODAJNA CIJENA KUNA (PLAĆANJE ODMAH) SA PDV-om	4852, 00 kn
MALOPRODAJNA CIJENA RATA 24 MJESECA (AMEX/MASTER) SA PDV-om	252,69 kn

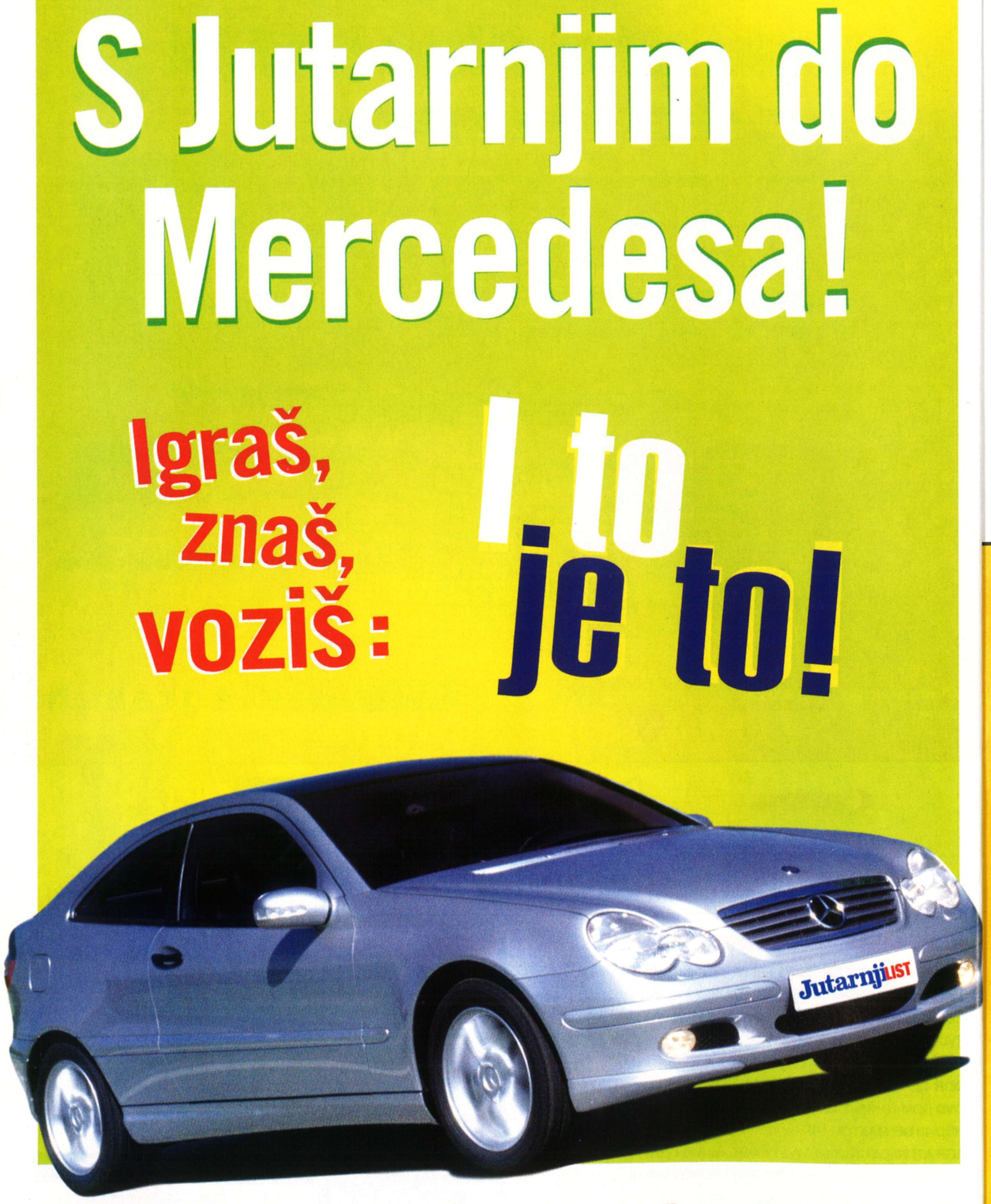
2 monitora
AKCIJA | PHILIPS | POKLON GRATIS



LCD 15" 150 B3B TFT 3.799, 00 kn + PDV | 17" 107 E21 999, 00 kn + PDV

S Jutarnjim do Mercedesa!

Igraš, znaš, voziš: I to je to!



Svaki ponedjeljak nagradna kartica!

JutarnjiLIST

Uvodnik

Prije svega, nadamo se da ste se odmorili i iskoristili ljeto na najbolji mogući način uloviviši barem malo sunca, mora i svega ostalog što ide uz to. Sudeći prema vašim reakcijama, redizajn i promjene u samoj koncepciji časopisa uglavnom su vam se svidjele, a sve ozbiljne kritike pomogle su nam i pomoći će nam da oblikujemo još zanimljiviji i sadržajniji časopis prilagođen ukusima upravo vas, naših čitatelja.
No, u jeku svih tih promjena došlo je do još jednog prilično velikog "zahvata". Kao što ste već vjerojatno primijetili, ispod uvodnika stoji jedno novo/staro ime. Nakon niza godina pisanja za Hacker i rada na najrazličitijim funkcijama, od recenzenta i urednika vijesti pa do izvršnog urednika, na moju je malenkost stigao red da preuzme kormilo časopisa. Nadam se da ćete uživati u ovom i svim budućim brojevima barem onoliko koliko i ja osobno uređujući ga. Sve kritike, prijedlozi i ideje ne samo da su dobrodošli, nego su i više nego poželjni.

Što se pak sadržaja ovog prvog jesenskog broja tiče, svratili bismo vam pozornost na dva važna događaja: najveći europski sajam posvećen interaktivnoj zabavi, ECTS, i važan Xbox press događaj početkom kolovoza u New Yorku, X02.
Nakon duge ljetne suše, val novih igara predvođenih *Mafijom* i *Medieval Total Warom* stigao je kao pravo osvježenje. Kako su te dvije igre prošle kod naše dvojice ponajvećih kritičara, Krešimira Lauša i Berislava Jozića, provjerite u ovomjesečnim opširnim recenzijama.
Sve u svemu, nakon dugog i opuštajućeg odmora stvari su se polako počele zahuktavati, a pred nama je razdoblje već tradicionalno pretrpano vrhunskim igrama o kojima ćete moći čitati već u idućem broju Hackera. Dotad, uživajte igrajući neka ovomjesečna ostvarenja i povremeno se posvetite poslu, faksu, školi ili kojoj drugoj "ozbiljnoj" preokupaciji.

Damir Đurović /
damir.djurovic@janus.hr /
ICQ #24084340

Ovo je NAŠA pila!
Vi svoju nađite na www.ducati.com
Zanima li vas internet zabava za slijedećih mjesec dana, pogledajte naš internet vodič za mjesec listopad

POTRAŽI U OVOM BROJU

Tom Clancy's Splinter Cell str. 30
Ubojica *Metal Gear Solida*, i to još iz pera vrhunskog pisca tehnotrilera Toma Clancyja

ECTS str. 40
Je li najveći ovogodišnji europski sajam posvećen interaktivnoj zabavi konačno ispunio očekivanja?

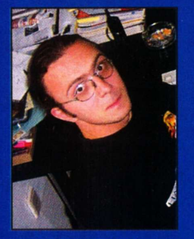
MAFIA: The City of Lost Heaven str. 48
Okušajte se u svijetu podzemlja, postanite veliki igrač u uspješnoj mafijaškoj organizaciji

HACKER POSADA

DAMIR ĐUROVIĆ
urednik

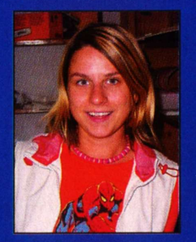
GORAN MARAVIĆ
urednik hardvera

GORAN RAČIĆ
urednik CD-a



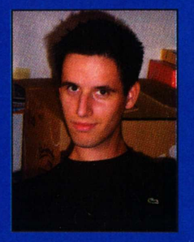
AMAR REŠIĆ
novinar

KREŠIMIR LAUŠ
novinar

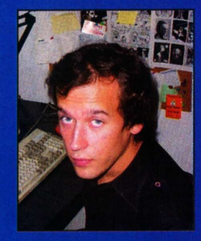


KRISTINA JEREN
novinar

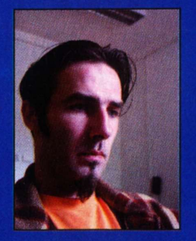
DAMIR RUKAVINA
novinar



IVAN KOVAČEVIĆ
novinar



TIBOR HITRI
novinar



MARIN PERIC
grafički urednik

STIPE PERKOVIĆ
DTP

impressum

HACKER

DOKAZ DA POSTOJE KORISNE OVISNOSTI

» Izlazi mjesečno

UREDNIK
Damir Đurović
[damir.djurovic@janus.hr]

UREDNIK HARDVERA
Goran Maravić
[goran.maravic@janus.hr]

TEHNIČKI DIREKTOR
Tomislav Mijić
[tomislav.mijic@janus.hr]

GRAFIČKI UREDNIK
Marin Perić
[marin.peric@janus.hr]

PRIJELOM I OBRADA
Stjepan Perković
[stjepan.perkovic@janus.hr]

LEKTURA
Ankica Đerek, Jasmina Sočo

RAČUNOVODSTVO
Nada Delač

TAJNICA REDAKCIJE
Marijana Jurič

DIREKTORICA IZDANJA
Senka Kušer-Mijić

ADRESA REDAKCIJE
Čakovečka 17, 10 000 Zagreb
Tel + 385 (0)1 363 66 81, 363 66 83
Fax +385 (0)1 363 66 78

E-MAIL
hacker@janus.hr

PRODAJA, MARKETING, PROMOCIJA
direktorica
Sanja Mlačak
voditelji odjela
Ivo Valečić
prodaja, tel. 01/ 6191800
Darko Jambrušić
marketing, tel. 01/ 6161925
Ivanka Filipović
promocija, tel. 01/ 6103024
Odranska bb, 10 000 Zagreb
TEL +385 (0)1 363 66 85
e-mail marketing@janus.hr

TISAK
Vijesnik d.d.
Slavonska avenija 4, 10 000 Zagreb

EPH PREDSJEDNIK UPRAVE
Ninoslav Pavić

DIREKTORI
Cristoph Rohner, Uroš Šoškić

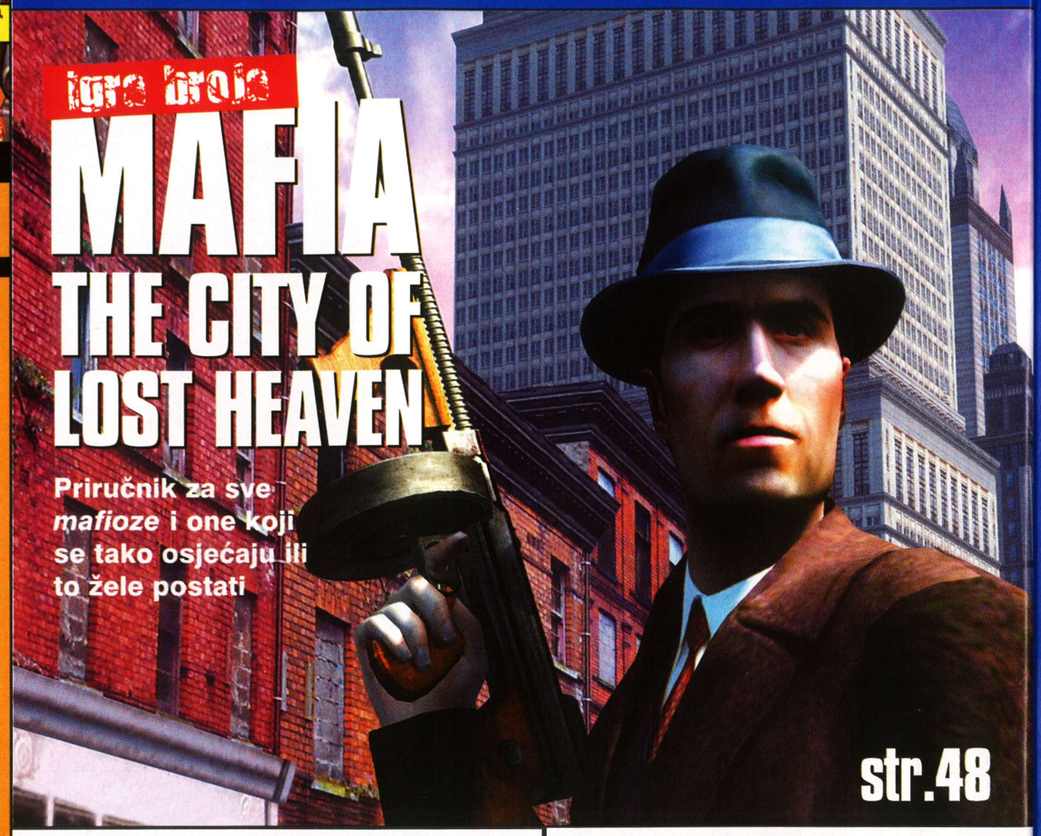
DIREKTOR IZDAVAČKOG SEKTORA
Zdravko Milinović

Rukopisi, slike, crteži, diskete i sav pristigli materijal se ne vraćaju. Zabranjeno je kopiranje ili prenošenje sadržaja Hackera bez suglasnosti izdavača

europapress HOLDING

sadržaj #84

Hacker broj 84 | issue 84 | **časopis za PC-igre** | pc gaming magazine | **listopad 2002.** | october 2002



SPECIAL REPORT

ECTS 2002 LONDON

Provjerite kako je protekao ovogodišnji najveći europski sajam interaktivne zabave

str.40

HARDWARE TEMA

17" MONITORI

Ako ste odlučili kupiti novi monitor, možda vam u izboru pomogne naš prikaz i usporedba **12** 17" modela. Kakve su im cijene, karakteristike i gdje ih možete kupiti pročitajte na stranici

str.88

8 14 16 18 20 77 80 82 84 101 102 105 106

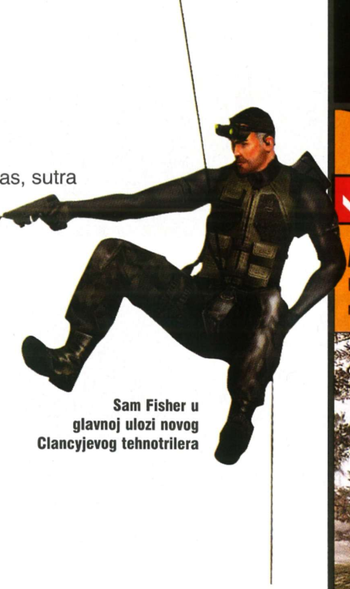
24 26 28 30 34 36 38 39 40 44

48 53 54 58 60 62 64 66 68 69 70 71 72

73 74 75 76 87 88 94 96

RUBRIKE

PC Info
Tech Info
Aktualno / Grafika - jučer, danas, sutra
Xbox Info
Mikroskop
HackChat- Pisma čitatelja
HackChat- SOS
HackChat- Bez panike
Mobiteletina
HackerNet- Celebrity Corner
HackerNet- Net kalendar
Kolumna by Zoran Žmirić
Strip by Darko Macan



Sam Fisher u glavnoj ulozi novog Clancyjevog tehnotrilera

PRVI POGLED

James Bond 007: Nightfire
Black & White 2
Total Immersion Racing

NAJAVA MJESECA

Tom Clancy's Splinter Cell

NAJAVE

Robin Hood The Legend of Sharewood
Need For Speed: Hot Pursuit 2

ZAVRŠNICA

Galleon
No One Lives Forever 2

SPECIAL REPORT

ECTS 2002, London
Microsoft X02, New York

RECENZIJE

Mafia The City of Lost Heaven
Madden NFL 2003
Medieval: Total War
The Thing
Icewind Dale 2
Sudden Strike 2
Celtic Kings
Jazz & Faust
AvP 2: Primal Hunt
Privateer's Bounty: Age of Sail 2
Dark Fall
SGE World Challenge
Hotel Giant

Xbox RECENZIJE

Gun Valkyrie
Jet Set Radio Future
Hunter The Reckoning
Crash Bandicoot The Wrath of Cortex

HARDWARE

KONFIGURACIJA MJESECA

HG Spot - P4 na 2.53 GHz

HARDWARE TEMA

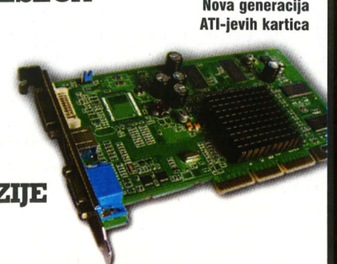
17" monitori

HARDWARE TEMA

UPS uređaji

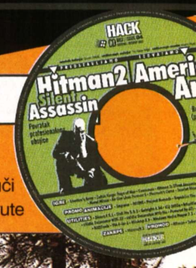
HARDWARE RECENZIJE

Kate Archer se vratila u punom sjaju



RADEON 9000
Nova generacija ATI-jevih kartica

Na Hack CD-u



IGRE

AMERICA'S ARMY
Kako to izgleda kad američka vojska odluči napraviti igru kojom će vrbovati nove regrute

NO ONE LIVES FOREVER 2
Cate Archer ponovno u borbi protiv zlih organizacija, opet.

CELTIC KINGS: RAGE OF WAR
Rijedak primjer zanimljivog povijesnog RTS-a

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN
Profesionalni ubojica koji je to prestao biti iz moralnih razloga no želja za osvetom u njemu ponovo budi ubilačke nagone

MOONBASE COMMANDER
Kolonizacija Mjeseca u bliskoj budućnosti postala je realnost

MORAL MINUS

PHARAOH'S CURSE

COOLUMNS

SCARLET WAVES

VORTIBALL

PROMO

REPUBLIC: THE REVOLUTION
Nakon dugogodišnjeg razvoja jedan od ambicioznijih projekata približio se izlasku

EMPEROR - ROTMK
Sierrin city building serijal se nastavlja, ovaj put na Dalekom istoku

PROJECT NOMADS
Nakon dugo čekanja konačno dolazi...

IZRAVAN PRIJENOS

PCinfo

TES 3 Tribunal

Veliki dodatak za Morrowind

str. 11

TECHinfo

SP1 Windows XP

Konačno je stigao!

str. 14

Xboxinfo

HALO 2

Zaustavite potpuno uništenje ljudske rase

str. 18

JESEN PUNA DODATAKA

Iako se izdavanje kojekakvih dodataka za uspješne igre pokazalo praksom u proteklih godinu dana, jesen 2002. ostat će zapamćena kao dodatcima najbogatije razdoblje u povijesti industrije igara. Gotovo da nema uspješnije igre koja tijekom idućih nekoliko mjeseci neće dobiti neku vrstu dodatka. Bit će tu svega, od sasvim novih kampanja za *Medal of Honor* i *Return to Castle Wolfenstein* pa do hrpetine novih karti i scenarija za igre poput *Empire Earth, Ghost Recon* i niz drugih. Uostalom, INFO je pred vama pa provjerite o čemu je zapravo riječ.

Izravno za vas prenosi: DAMIR ĐUROVIĆ

FIFA 2003

Football is my life

"Hoće li *FIFA* konačno postati ono što je nekad bila? "

Itako, dok se vlasnici kojekakvih konzola guštaju uz svoje *ISS-ove* i *Pro Evolution Soccere,* mi PC-jaši već smo neko vrijeme uskraćeni za nešto kvalitetnije i ozbiljnije nogometne naslove. Zašto je to tako? Pa glavni razlog je razularenost razvojnog tima koji stoji iza legendarne *FIFA-e* za koju se ne može reći da je baš oduševila u posljednja dva nastavka. No, čini se da je netko iz uprave Electronic Artsa objasnio dečkima da tako više ne ide. *FIFA 2003* tako bi, naime, trebala predstavljati posve novo igraće iskustvo, jednako zanimljivo svim onima željnim nešto dublje nogometne simulacije kao i slučajnim prolaznicima koji žele odigrati petminutnu tekmu uz pivo-dva. Glavni i najočigledniji napredak je konačno odvajanje lopte od igrača, čime je mnogo dobiveno na samoj dinamici i vjernosti igre, ali je i sam način igranja u cijelosti promijenilo. Umjetna inteligencija igrača, na koju je bilo ponajviše zamjerki u prošlim nastavcima *FIFA* serijala, iz temelja je prerađena tako da konačno možete očekivati koliko-toliko dostojnog računalnog protivnika koji primjenjuje prilično stvarne i u nogomentnom svijetu iskušane taktike. Najveći plus najpopularnijeg PC-nogometa oduvijek su bile najnovije licencije za brojne klubove i igrače, što će ostati slučaj i u *FIFA-i 2003*. S obzirom da je igra najavljena za studeni, a da EA Sports gotovo nikad ozbiljnije ne odgađa svoje naslove, vrlo skoro ćemo se moći uvjeriti u istinitost svih tih tvrdnji. Ispuni li se barem polovica obećanja, *FIFA 2003* će biti daleko bolji naslov od svojih prethodnika.

DOOM 3

Napasite oči

Toliko su nas mamile i očarale da jednostavno nismo odoljeli da vam u ovom broju Hackera ne pokažemo najnovije, nevjerojatno detaljne slike iz *Dooma 3*. Poznato je da su svi dosadašnji Carcmackovi FPS-naslovi pokretali revoluciju u svijetu 3D-grafike, a to će se dogoditi i ovaj put. *Doom 3* će definitivno biti igra zbog koje će se kupovati nove grafičke i zbog koje ćete provoditi besane noći ispred monitora.

BLITZ

C&C GENERALS ODGOĐEN

Novi je nastavak velikog *Command&Conquer* RTS-serijala odgođen pa se u prodaji neće pojaviti koncem godine, kako je bilo očekivano, nego tek početkom iduće. Sam razvoj inače teče bez većih poteškoća tako da od *Generalsa* možete očekivati sve ono što ste voljeli u prethodnim nastavcima *C&C-a* plus gomilu noviteta.

GLASINE O GABRIEL KNIGHTU

Jane Jensen, poznata spisateljica *Gabriel Knighta,* odličnog avanturističnog serijala prepunog misterija, uputila je u kolovozu preko Sierrinih web foruma svim fanovima upit što bi željeli vidjeti u novom nastavku Gabrijelovih avantura. Sprema li nam se to četvrti nastavak jedne od avantura s najkvalitetnijom pričom svih vremena?

APPEAL ZATVORIO VRATA

Francuska proizvođačka kuća Appeal, među igračima poznatija kao ekipa koja je stvorila arkadnu avanturu *Outcast,* je zbog brojnih problema s financiranjem svojih projekata zauvijek zatvorila vrata. Time je nažalost obustavljen i razvoj *Outcasta 2*, a njegova budućnost gotovo posve crna.

PRESTO STUDIOS POTONUO

Trend zatvaranja malenih, uglavnom kvalitetnih razvojnih timova zbog financijskih problema se nažalost nastavlja. Tako je i Presto Studios *(Myst 3: Exile)* iz San Diega potiho potonuo, stoga ne očekujte nove naslove te proizvođačke kuće.

PCinfo

TOP5 NAJOČEKIVANIJIH NASLOVA

01. DOOM 3

02. SPLINTER CELL

03. UT 2003

04. TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS

05. AGE OF MITHOLOGY

FO INFO INFO INF

BLITZ

NFO INFO INFO IN

ICEWIND DALE 2 DODATAK

Kako to već biva, igra je tek izašla, a već se na sve strane šapuće o mogućem dodatku. Iz Black Islea dosad nije stigla nikakva konkretna potvrda iako je jedan od njihovih dizajnera izjavio kako je dodatak za taj snijegom prekriveni akcijski RPG vrlo moguć, dakako ostvari li *Icewind Dale 2* željene financijske rezultate, a čini se da hoće.

WARCRAFT 3 NA VRHU

Unatrag pet-šest godina svaka je Blizzardova igra ostvarila nevjerojatno visoku prodaju te ostajala po nekoliko mjeseci na samom vrhu top-ljestvica. I *Warcraft 3* već 2 mjeseca gospodari top-ljestvicom najprodavanijih igara i na dobrom je putu da nadmaši sve njihove dosadašnje projekte.

NOVI SPACE QUEST

Neslužbeno je potvrđeno kako za Sierru jedan vanjski, zasad neimenovani razvojni studio radi na novoj igri *Space Quest* serijala. Iako mnogi, uključujući i nas, priželjkuju još jednu briljantnu klasičnu Sierrinu avanturu, najvjerojatnije je riječ o igri nešto pristupačnijoj masama, tj. nešto arkadnijoj.

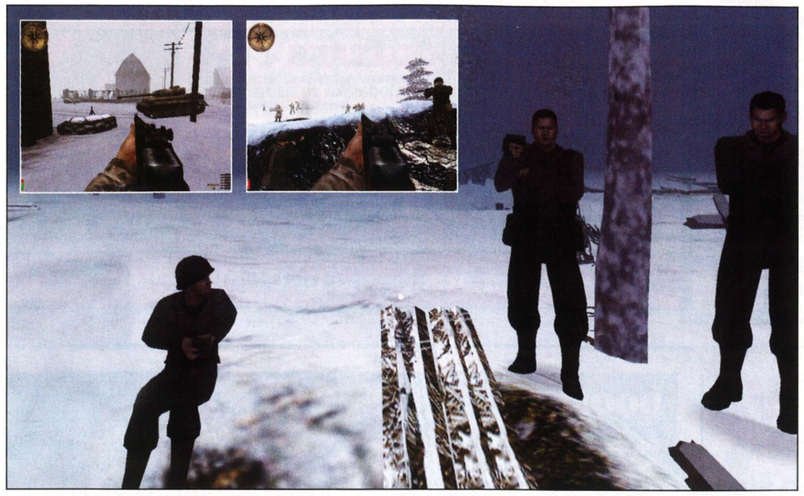
LINKS 2003 POZLAĆEN

Ako već duže vrijeme tragate za novijom kvalitetnom simulacijom golfa na PC-ju, vašim je brigama kraj. Microsoftov je *Links 2003* dovršen te je otišao u *gold* (na kopiranje u tvornice). U prodaji se očekuje do konca rujna, pa tko voli - nek' izvoli.

FO INFO INFO INF

BLITZ

NFO INFO INFO IN

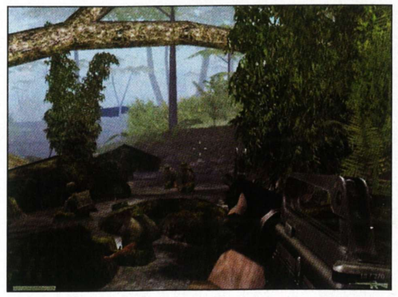


MEDAL OF HONOR: SPEARHEAD

Potvrđen veliki dodatak nagrađivanog FPS-a

Vijest o mogućem razvoju velikog dodatka za nagrađivani FPS s tematikom Drugog svjetskog rata, *Medal of Honor,* koju smo objavili u ljetnom dvobroju pokazala se istinitom. Koncem kolovoza Electronic Arts je i službeno potvrdio naziv igre i datum izlaska. *Medal of Honor: Spearhead* u ulozi poručnika Jacka Barnesa provest će vas kroz potpuno novu single player kampanju sastavljenu od devet zanimljivih i akcijom nabijenih misija koje se odvijaju u posljednjoj, okršajima prepunoj godini Drugog svjetskog rata.

Događaji u dodatku počinju danom D, no za razliku od iskrcavanja na Omaha Beach u samom *MOH-u, Spearhead* će vam prouštiti doživljaj masovnog padobranskog desanta saveznika u istočnoj Francuskoj. Daljni tijek igre provest će vas najrazličitijim lokacijama, od ulica Berlina pa do neprijateljskih rovova. Vrhunska produkcija te iznimno kvalitetan *sountrack* koji je itekako pridonio atmosferi *Medal of Honora* i u *Spearheadu* su zajamčeni. Igra bi trebala izaći ujesen.



VIETCONG

Ratni FPS tvoraca Hidden&Dangerousa

Istočnoeuropska ekipa iz Illusion Softworksa koju, vjerujemo, pamtite po taktičkom FPS-u *Hidden&Dagnerous*, a odnedavno i po odličnom naslovu *Mafia* (pročitajte recenziju broja iz pera našeg dežurnog mafijaša Kreše "Sjekire" Lauša), radi na još jednom zanimljivom projektu. Riječ je također o taktičkoj pucačini, ovaj put smještenoj u razdoblje Vijetnamskog rata, gdje ćete se u ulozi elitnih američkih postrojbi probijati prašumom rješavajući neke od teško zamislivih zadataka. S obzirom na iskustva koja je ekipa iz Illusion Softowrksa stekla razvijajući *Hidden&Dagerous*, budite sigurni da vas očekuje vrhunska taktičko-vojna FPS-poslastica. Dodajmo još samo da će vam u *multiplayeru* biti omogućeno igranje i na strani Vietkonga. Želite li išta više?

WHITE

- **kupnja PC-ja**
Vratili ste se s mora i shvatili da vaša omiljena kanta najnovije igre sumnjivo sporo vrti? E pa možda je vrijeme za kupnju novog limenog ljubimca, a igre poput upravo izašle *Mafije* najbolji su izgovor za to.
- **optički miševi**
Došao je kraj miševa kugličara. Ako još niste, svakako ga zamijenite optičkim, čije su cijene trenutačno uistinu i više nego prihvatljive.
- **Warcraft 3 multiplayer**
Imali ste dva mjeseca fore da se izvježbate u posljednjoj Blizzardovoj umotvorini, sada je vrijeme da ekipi na netu pokažete tko je tata.

KAKO SU OVOGA MJESECA PROŠLI...

- **sunčane naočale**
Kratko i jednostavno: sunca više nema, skinite sunčane naočale i spremite ih na sigurno do idućeg ljeta... osim ako niste jedan od onih kojima služe kao ukras za kosu.
- **Morrowind**
Ma *Morrowind* je fantastična igra, nemojte nas krivo shvatiti, ali možda je došlo vrijeme da se nakon nekoliko mjeseci neprestanog igranja vratite na posao ili pak pokušate položiti koji ispit na faksu. Potrudite se da ove godine ponovno ne padnete razred.
- **maleni hardovi**
Dobro jutrooo, živimo u digitalnom dobu. Tone novih MP3-jeva, kojekakvih filmića sumnjivog podrijetla i ostalih sadržaja definitivno neće stati na skromnih 3 GB vašeg harda, vrijeme je za kupnju.

BLACK

THE ELDER SCROLLS 3: TRIBUNAL

Predivan fantazijski svijet Morrowinda uskoro još veći

Iako ne potpuno neočekivano, najava prvog dodatka za *Morrowind* ipak je ugodno iznenadila sve fanove tog briljantnog RPG-a. Još je zanimljivije da biste ga u svojim kantama mogli imati već za dva mjeseca. Funkcionirat će po načelu dodavanja gomile sadržaja i nekoliko novih glavnih *questova* te zasebne velike priče u postojeći svijet *Morrowinda*. Znači, da biste igrali *Tribunal,* nećete morati prethodno završiti treći *Elder Scrolls* nego će vam svi novi *questovi*, područja i *dungeoni* biti dostupni u bilo kojem trenutku tijekom igre. Događaji vezani uz priču *Tribunala* osvrću se na dolazak novog okrutnog kralja na tron Morrowinda, dok pak jedan od drevnih bogova polako tone u ludilo željan destrukcije. Putujući novim *questovima*, proći ćete glavnim gradom zemlje Morrowind - Mournholdom, misterioznim skrivenim Sotha Silom te kroz desetke novih, golemih *dungeona* punih izazova.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY

Akcije nikad dosta

Nakon silne količine najavljenih dodataka, najavljivanje još jednog, ovaj put namijenjenog *Return to Castle Wolfensteinu,* zacijelo vas ne može iznenaditi. ROTCW-ov multiplayer jedan je od trenutačno najigranijih na netu pa ne čudi zašto je id Software cijeli *Enemy Territory* dodatak odlučio utemeljiti upravo na njemu. Čak i single player misije funkcioniraju kao svojevrsni vrlo kompleksni multiplayer zadatci u kojima vi u ulozi agenta Blaskowitza preuzimate ulogu samo jednog vojnika u timu kontroliranome od strane računalnog AI-ja. Što se pak samog multiplayer aspekta tiče, očekujte niz novosti, od novih klasa poput tajnoga operativca pa do pregršt novih karti. Vaš novi pohod na neprijateljski teritorij počet će koncem jeseni ili najkasnije početkom zime.

PCinfo

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

COSSACKS: BACK TO WAR

Tek okvirno najavljenom dodatku za strategiju *Cossaks Art to War* sada je definitivno potvrđen izlazak u listopadu. *Back To War* će sadržavati više od 100 novih misija, dvije nove nacije i pregršt drugih noviteta. Igru ćete moći zaigrati kao zasebnu cjelinu ili pak kao standardan dodatak za *Cossacks*.

VIVENDI ZADRŽAVA IGRE

Suprotno najavama, gigantska je korporacija Vivendi odustala od prodaje svojih gejmerskih izdvačkih kuća iako prodaje ostatak Vivendi Universal Publishinga. Tako će tvrtke poput Blizzarda, Sierre i Universal Interactivea ipak i dalje ostati na okupu.

ASHERON´S CALL 2 BETA

Jedan od obećavajućih MMORPG-ova nove generacije je Microsoftov *Asheron's Call 2: Fallen Kings* koji je upravo krenuo u otvorenu beta-fazu dostupnu relativno širokom krugu igrača. Dojmovi su zasad iznimno pozitivni te se čini da je igra na najboljem putu da bude dovršena do konca godine.

NEVERWINTER MODULI

Početkom rujna brojka *Neverwinter* modula koje su izradili vjerni fanovi tog BioWareova *Dungeons&Dragons* RPG-a prešla je 1000. One najzanimljivije i najatraktivnije možete pronaći na *nwn.bioware.com*

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

TOM CLANCY'S GHOST RECON: ISLAND THUNDER

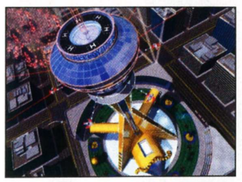
"Mirotvorci" na Kubi

Među hrpom najavljenih dodataka do konca godine ljubiteljima taktičko-pucačkog žanra će upravo *Ghost Recon: Island Thuner* biti najzanimljiviji. Taj već drugi dodatak cijenjene taktičke pucačine šalje vas i vašu specijalnu postrojbu ovaj put na daleku i toplu Kubu ne biste li obavili niz iznimno važnih zadataka. Godina je 2009., Castro je preminuo pa se očekuju prvi slobodni izbori. No, lokalni vođa narkokartela i njegova banda pobunjenika počinju stvarati prilično velike probleme, a vi i vaš odred dolazite raščistiti situaciju. Kubanska kampanja sadrži osam single player misija zahvaljujući kojima ćete otok proći uzduž i poprijeko. Tu je i više od 12 novih oružja te nekoliko novih vozila na objema zaraćenim stranama. Ako ste s guštom igrali *Ghost Recon*, ne morate ni razmišljati hoće li vam se *Island Thunder* svidjeti. Jedino trebate pričekati studeni, kad bi se igra trebala naći u prodaji.

CASINO EMPIRE

Viva Las Vegas

Zavirite u svijet blještavila kasina i kocke, no ne kroz oči naivnog bezglavog kockara nego u cipelama elegantnog upravitelja velikih i glamuroznih lasvegaških kockarnica. Birajući opremu i zaposlenike te vodeći brigu o svim prljavim poslovima potrebnim za opstanak jedne svjetlucave legalne rupe za krađu novca, cilj vam je tijekom nekoliko razina podignuti popularnost i uspjeh velikih kockarnica razasutih Las Vegasom. Sierra



inače poznata po *City Building* serijalu odlučila je iskušati svoju vještinu dizajniranja uspješnih strateških simulacija i prenijeti je u sasvim drugačije okružje negoli smo to od njih dosad navikli. No priznajte, niste li barem jednom u životu poželjeli biti vlasnik kockarnice? Eto vam prilike!

PRIKAZ NAJIŠČEKIVANIJIH IGARA U IDUĆA 3 MJESECA

		IGRA	ŽANR	PROIZVOĐAČ	IZDAVAČ
RUJAN		HITMAN 2: SILENT ASSASIN	PUCAČINA	EIDOS INTERACTIVE	EIDOS INTERACTIVE
		Need for Speed Hor Pursuit 2	sim. vožnje	EA Games	EA Games
		No One Lives Forever 2	FPS	Monolith	Vivendi
LISTOPAD		TOMB RAIDER: AOD	AVANTURA	CORE	EIDOS INTERACTIVE
		James Bond 007 Nightfire	FPS	EA Games	EAGames
		Splinter Cell	akcija	Ubi Soft	Ubi Soft
STUDENI		UNREAL 2: THE AWAKENING	FPS	LEGEND ENT.	INFOGRAMES
		Hidden and Dangerous 2	pucačina	Illusion Softworks	Take 2 Interactive
		Warlords 4	strategija	SSI	Ubi Soft

BLIZZARDOV NOVI PROJEKT

Svega dva tjedna prije početka ovogodišnjeg Tokyo Game Showa cijenjeni Blizzard Entertainment (Warcraft, Diablo, Starcraft) je najavio kako će upravo na tome velikom japanskom događaju razotkriti svoj najnoviji dosada u tajnosti držan projekt.

BATTLE REALMS WINTER OF THE WOLF

Vučja RTS-zima

Možda *Battle Realms* nije najinovativniji ni najrazvikaniji RTS u posljednjih godinu dana, no nama je vjerojatno najdraži i stilski najprivlačniji. Dijelite li naše mišljenje, onda će vas zacijelo razveseliti vijest da ćete do konca godine moći uživati u novim misijama tog stilski iznimno privlačnog naslova. *Winter of the Wolf* svojevrstan je prequel *Battle Realmsa* pa će vam njegova priča nastojati ispripovijedati događaje vezane uz borbu za opstanak Winter Wolf klana te njihovu ratovima uzburkanu povijest. Kako se trenutačno čini, igra će se pojaviti kako je i bilo obećano, tijekom listopada.

AQUANOX REVELATION

Tisuće milja pod morem

U početku planiran kao dodatak, *Aquanox Revelation* je na koncu završio kao potpuno samostalan projekt i svojevrstan nastavak *Aquanoxa*. Ponovno ćete dobiti priliku posjetiti podmorje Aque i kroz novu napetu priču sastavljenu od nekoliko desetaka misija uživati u nevjerojatno vjerno renderiranim morskim dubinama. Podmorski krajolici izgledat će jamačno još stvarnije negoli u *Aquanoxu* tako da možete očekivati još veću hardversku glad po pitanju zahtjevnosti igre, što joj je ujedno i jedini ozbiljniji minus. Konkretnije informacije o scenariju igre uskoro će biti u cijelosti dostupne, a dotad uživajte u predivnim slikama iz *Revelationa*.

BIOWAREOVA NOVA KREACIJA

Novi RPG proslavljenih tvoraca Baldur's Gatea

Nedugo nakon izlaska dugoiščekivanog *Neverwinter Nightsa* BioWare je odlučio dodatno iznenaditi sve svoje fanove najavivši novi RPG-projekt. Mnogi će odmah pomisliti da je riječ o još jednoj uvjerljivoj adaptaciji jednog od Wizards of the Coastovih Dungeons&Dragons svjetova, no nije tako. Kanadski role-playing majstori odlučili su zakuhati svoju vlastitu kašu i poraditi na kreaciji svojeg vlastitog fantazijskog/ZF svijeta. Međutim, nijedna konkretnija informacija o zagonetnoj igri nije poznata osim da se za nju priprema sasvim novi grafički engine te da će proći zacijelo više od godinu dana prije negoli izađe. Čim doznamo nešto konkretnije, iscrpno ćemo vas izvijestiti na stranicama našeg časopisa.

TKO JE TKO U 5 POTEZA

Will Wright

IME I PREZIME: Will Wright
STAROST: između 30 i 40
PREBIVALIŠTE: svuda pomalo
ZANIMANJE: dizajner, producent, čovjek koji je stvorio *Simse* i suosnivač Maxisa

1. Will... tko?

Igrom slučaja, jedan od suosnivača Maxisa nosi prezime dvojice najvećih izumitelja 20. stoljeća, braće Wright. No Will Wright je u svojoj branši, igraćoj industriji, poznat i kao jedan od najvećih dizajnera, te će zauvijek ostati zapamćen kao otac sim-žanra koji je iznjedrio nekoliko desetaka različitih igara.

2. Po čemu ga pamtimo?

Početkom 1985. počeo je raditi na svojoj ideji stvaranja računalnog simulatora upravljanja velikim gradom i svime što uz to ide. Tek nakon četiri godine igra *Sim City* je završena te ubrzo ulazi u legendu postavljajući Wrighta na tron najvećih inovatora u svijetu igara. Ideja *Sim Cityja* ubrzo se proširila na niz drugih Maxisovih naslova kao što su *SimEarth, SimAnt,* a poslije i nekoliko novih inačica samoga *Sim Cityja.*

3. Iznenadna slava

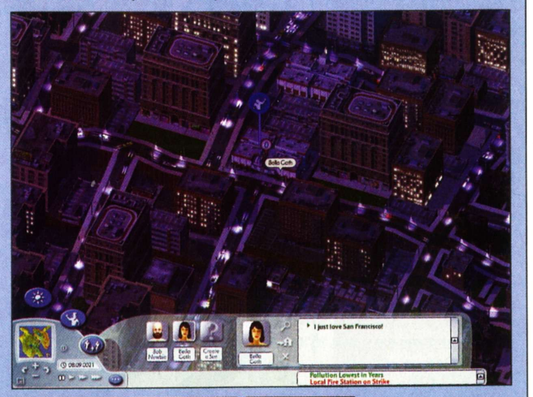
No pravu slavu i planetarnu popularnost, ponajprije među ženskim dijelom gejmerske populacije, Wright je doživio tek 1999. Naime, tada je izdan njegov najambicioznji projekt - simulacija života virtualnih čovječuljaka - *The Sims.* Igra se pokazala instant-hitom, dosad se izrodilo pet dodataka, a sve zajedno prodano je u više od šest milijuna primjeraka, što je Wrighta učinilo jednim od ljudi s najdubljim džepom u industriji igara.

4. Otkud toliki uspjeh Simsa?

Wright tvrdi da je u ljudskoj psihologiji želja za brigom i upravljanjem tuđim životima, a doda li se tome i zdrava doza ovisnosti o kupnji i sličnim stvarima, *Simsi* predstavljaju vrhunsku virtualnu simulaciju za sve one koji si, primjerice, u stvarnom životu ne bi mogli priuštiti kuću od 4000 m2, otvoreni bazen veličine nogometnog igrališta, tri plazma televizora, dvije sluškinje i obitelj s desetoro djece.

5. Na čemu trenutačno radi?

Projekt koji Maxis i Wright u ovom trenutku privode kraju je online inačica *Simsa* koja će omogućiti stvaranje tisuća virtualnih urbanih zajednica na netu u kojima ćete voditi život svog virtualnog lika. Osim toga, *Sim City 4* također je u poodmakloj fazi razvoja te je do njegovog izlaska preostalo tek nekoliko mjeseci. Nastavak *Simsa* također je u planu, no nikakvih konkretnijih informacija zasad nema.



Sim City i Simsi - igre koje su obilježile vrlo uspješnu dizajnersku karijeru Willa Wrighta

TECHinfo

nVIDIA DOVRŠILA NOVE DETONATORE

Novi Detonatori 40 se mogu slobodno skinuti s nVidijine stranice. Nova je generacija drivera izbačena ne bi li se podržale i poboljšale sve popularnije mogućnosti poput prikaza na dvama zaslonima, rotacije LCD-monitora koji postaju sve češći izbor kupaca te poboljšanja prikaza na svjetlosnim projektorima.
Najvažnija vijest za *gamere* je povećanje performansi do 25% u aplikacijama koje koriste 3D-mogućnosti vaše kartice. Novi driveri namijenjeni su svim nVidijinim karticama, od najstarijih Riva TNT do najnovijih GeForcea.

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

APPLE PRETJERAO S COPY-RIGHTOM

IDVD, softver koji se dobiva s Mac računalima, a namijenjen je snimanju sadržaja na DVD-medije, zabranit će upotrebu eksternih FireWire snimača koje nije proizveo Apple. Snimanje će biti dopušteno samo ako Mac posjeduje Super Drive, tj. interni snimač DVD-a. Takvo rješenje baš i nije povoljno za vlasnike starijih računala koji su se možda tek sad odlučili na kupnju DVD-snimača i željeli bi uzeti eksternu jedinicu. Budući da su se mnogi kupci žalili, pojavio se i *patch* za iDVD koji dopušta slanje materijala na bilo koji FireWire uređaj. Appleovi odvjetnici pokušavaju osporiti njegovu zakonitost iako je tvrtka upozorena da to baš i nije mudar poslovni potez.

BEŽIČNO TELEFONI-RANJE

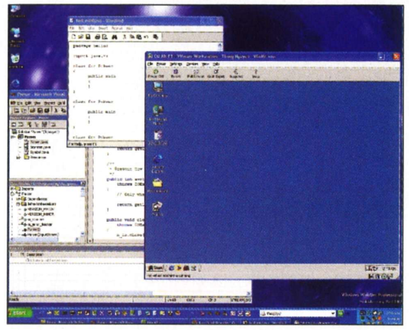
U SAD-u je zabilježen pad broja fiksnih telefonskih linija - s prijašnjih 192,6 milijuna na ovogodišnjih 192,3 milijuna. Dakako, do tog je došlo zbog sve veće tendencije prebacivanja glasovne komunikacije na mobilne telefone. Fiksne linije koriste se primarno za telefaksirne uređaje te pristup Internetu. Prednost mobilne telefonije još je evidentnija kad se govori o vremenu potrebnom da se dobije broj i linija. Kod fiksne linije to traje danima, a tu je još i fizički rad ekipe koja izlazi na teren, što znatno povećava i troškove. Personalizacija je također jedan od razloga. Dok smo prije telefonskim pozivom tražili zemljopisnu lokaciju, sada tražimo osobu, gdje god ona bila.

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

WINDOWS XP | MICROSOFT

SP1 ZA WINDOWS XP

Uvrijeme kad ovo budete čitali, već bi trebao biti dostupan Service Pack 1 za OS Windows XP. Brojna nagađanja o tom *upgradeu* najnovijeg Windows operativnog sustava pokazala su se točnima. Najvažnije je da ćete morati imati originalnu inačicu Windowsa XP jer će SP1 sadržavati poznate serijske brojeve piratskih kopija i neće se htjeti aktivirati naleti li na jednu takvu. Ne samo to, poništit će i *patch/crack* koji je omogućio piratskoj kopiji da ne traži aktivaciju pa će je onda i ona zahtijevati, što dakako neće biti moguće; dakle, u roku od mjesec dana računalo će postati beskorisno bez OS-a. Vlasnici originalnog softvera morat će nakon aplikacije Service Packa još jednom pribjeći aktivaciji proizvoda koju je najlakše napraviti preko Interneta, ali se može i telefonski. U nas morate paziti da SP1 instalirate tijekom radnog dana jer biste u slučaju nezgode mogli zatrebati telefonsku aktivaciju, a podrška Microsofta Hrvatska ne radi svaki dan od 0 do 24. Ostale značajke su mogućnost deinstalacije Internet Explorera i Windows Media Playera. Uvjeti su to koje je postavio američki sud u parnici države protiv Microsofta, gdje je Microsoft optužen za monopol.



MOBITELI | SAMSUNG

SAMSUNG OTKUPIO NOKIJINU TEHNOLOGIJU

Samsung je od Nokije otkupio licenciju za Series 60 grafičko sučelje. Očekuje se da će budući pametni telefoni koristiti većinom baš to Nokijino sučelje jer su nakon Samsunga u vlak uskočili i Siemens i Matsushita (proizvođač Panasonic mobilnih telefona). Nokia je odlučila odobriti uporabu svoje tehnologije nakon što je na tržište ušao Microsoft ponudivši softver za buduće pametne telefone. Softver imena Stinger (žalac) već je dobio nadimak Stinker (smrdljivac) jer, čini se, prilično uspješno radi na tome da sam sebe izbaci iz utrke. Prvi telefon utemeljen na Series 60 sučelju je Nokia 7650 i već je u prodaji.

VIRUSI | KLEZ

SPAMMERI ŠIRE KLEZ

Klez virus se sve brže širi računalima, i to ponajviše zahvaljujući *spammerima* koji sa svojih zaraženih računala šalju milijune mailova ljudima koji ih ne žele. Statistika kaže da je danas jedan od 106 mailova zaražen virusom, što je ipak značajno poboljšanje od vremena Love Letter virusa kad je to bilo jedan naprama 30. Ljudi su ipak malo ozbiljnije počeli shvaćati problem virusa.

TOP-LJESTVICA RAŠIRENOSTI VIRUSA:	
01.	Klez-H
02.	Yaha-E
03.	SirCam
04.	Klez-E
05.	Yaha-C
06.	Magistr-B
07.	Hybris-B
08.	Magistr-A
09.	Nimda-E
10.	Tettona-A

GPS | AUTOMOBILI

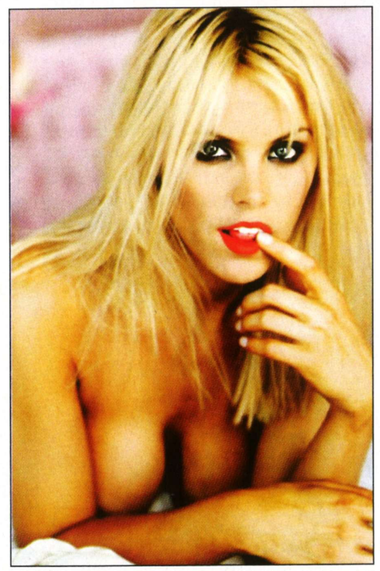
LOŠA VIJEST ZA MLADE VOZAČE

Uskoro će roditeljima biti omogućen još jedan način kontrole svoje zabave željne djece. Dani brze vožnje su prošlost. Napravljen je mali uređaj koji se bez problema instalira u automobile proizvedene od 1996., dok za starije treba intervencija kvalificiranog osoblja, ali je ugradnja moguća, nazvan popularno crna kutija poput crne kutije u zrakoplovima. I funkcija mu je također ista. Dizajniran je da snima brzinu vozila, prijeđenu kilometražu, broj okretaja motora, zaustavnu brzinu te da detaljno mjeri G-silu kojoj su izloženi vozači i vozilo prilikom vožnje (nema divljanja u zavojima). Crna kutija smještena ispod suvozačevog sjedala oglašava se svaki put kad mjerenja prijeđu zakonom dopuštene granice (ovdje je to zapravo otac koji je programirao crnu kutiju). Upozoravajući tonovi ispočetka su vrlo diskretni, ali u slučaju kontinuiranog zanemarivanja upozorenja i nastavljanja vožnje neprimjerenim načinom, postaju sve glasniji i glasniji. Razmišlja se i o dodavanju mjerača buke u vozilu jer bi neki maštoviti dječarci mogli preglasnom glazbom poništiti upozoravajući ton. Ako crna kutija osjeti da je to tako, nadjačat će i najglasniju glazbu u automobilima. Nakon povratka kući roditelji mogu izvaditi memorijsku karticu iz crne kutije i na računalu pogledati što su to njihova djeca izvodila s automobilom. Originalno je uređaj zamišljen da nadgleda korištenje državnih vozila (policijski automobili i vatrogasna vozila) koja su često bila na popravcima i u brojnim nesrećama. Kutija je sama ocjenjivala vozače, koji su počinjali s ocjenom 1 i penjali se do ocjene 10. Trebalo je voziti što duže uza što manje upozorenja od strane kutije.
Civilna varijanta kutije prodaje se u Kaliforniji po cijeni od 300-tinjak dolara. Iduci model imat će ugrađen i GPS-uređaj pa će roditelji moći u svako vrijeme na Internetu provjeriti gdje im je auto, nadajući se da su im tu i djeca. Zahvaljujući crnoj kutiji, roditelji će možda lakše zaspati navečer, no djeca njome vjerojatno neće biti tako oduševljena.

INTERNET | BROADBAND

Pornografija i broadband

Australski ministar komunikacije, koji i nije poznat po svojoj naklonosti Internetu (čovjek mora da je po nekom hrvatskom ključu došao na to mjesto), upitan je zašto Australija zaostaje za ostalim razvijenim nacijama u dostupnosti broadband Interneta i kako objašnjava da Južna Koreja predvodi svijet po broju broadband veza. Objašnjenje je bilo jednostavno: ljudi u Južnoj Koreji vole pornografiju pa su si zato ugradili brze veze na Internet, što je izjava na tragu onoj da Internet služi samo za pornografiju i kockanje. Dokle se god takve izjave mogu čuti u razvijenoj zemlji poput Australije, nade za nas još su manje. Nikome nije palo na pamet da bi takve brzine i dostupnost Interneta možda pomogli u obrazovanju nacije u kojoj 45% stanovništva jedva da ima nekoliko razreda osnovne škole (dakako, mislimo na Hrvatsku). Dovoljno je pogledati što sve proizvodi Južna Koreja.



TOP5 GADGET

Uvijek je bilo korisno, ali i popularno imati prijenosni audiouređaj. Već više od dvadeset godina ljudi hodaju ulicom slušajući glazbu. Mijenja se samo tehnologija kojom je snimate i reproducirate. Danas je ponuda izvrsna.

1. NetMD MZ-N1

Minidisc će doživjeti drugu mladost zahvaljujući mogućnosti spajanja na računalo i snimanju do 32x brže od stvarnog vremena na medije koji su višestruko jeftiniji od memorijskih kartica.

2. Network Walkman NW-MS11

Koristi *memory stick* kao medij na koji snima glazbu, što je prilično skup izbor. Format u kojem se glazba nalazi je Sonyjev ATRAC koji, iako nije raširen poput MP3-ja, jamči nešto kvalitetniju reprodukciju glazbe.

3. iPod

Najbolji MP3 player na svijetu sada dolazi i sa softverom za spajanje na PC, a diskovi koji se ugrađuju u nj dosežu 20 GB.

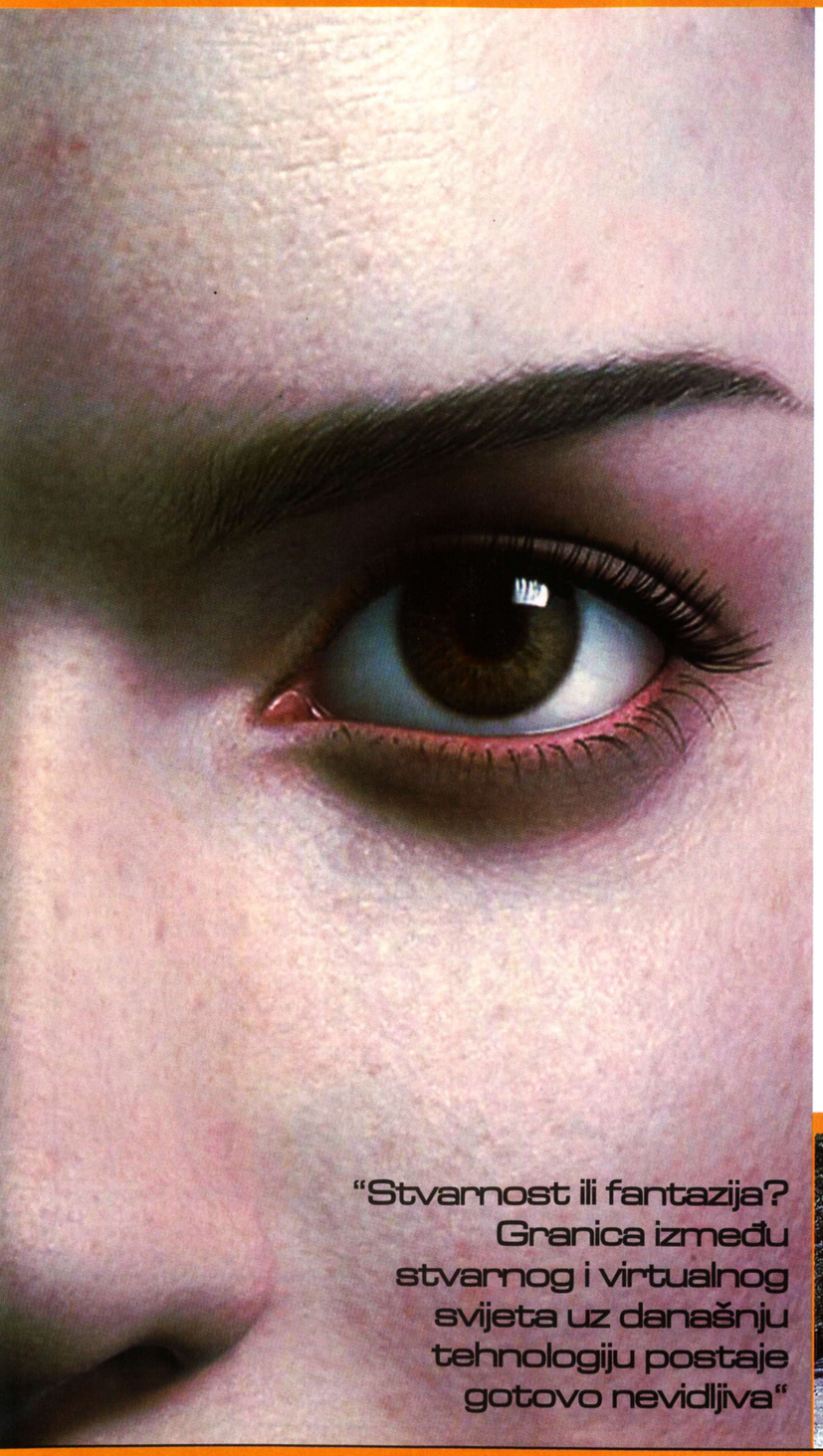
4. Nomad MuVo

Odličan MP3 player koji spajate izravno u računalo preko USB-priključka, a potom mu samo dodate *battery pack* i dobili ste prenosivi audio. Njime je moguće prenositi i podatke.

5. Gummy MP3 Player

Ni po čemu poseban MP3 player, osim po svome neobičnom izgledu i materijalu. Interne memorije ima 64 MB i fiksna je.

GRAFIKA
JUČER, DANAS, SUTRA



"Stvarnost ili fantazija? Granica između stvarnog i virtualnog svijeta uz današnju tehnologiju postaje gotovo nevidljiva"

POČETCI BOJE NA PC-ju

Prije desetak godina svi smo manje-više imali Herculesove grafičke kartice u računalima i sve su aplikacije (čitaj: igre) bez problema radile. Pravi frajeri su imali Herculese s jednim megabajtom memorije, a ostali smrtnici s pola. Doduše, nitko nije znao čemu služi tih dodatnih pola megabajta jer su tadašnje igre jednako dobro radile na objema karticama. Grafika je bila ružna, a ako smo bili sretnici, igra je podržavala 16 boja. Da bismo igrali, trebalo je imati više mašte negoli bilo čega drugog. Vjerojatno zato i nije bilo mnogo igrača na računalima. Kad su stigli Windowsi, počeli smo voditi računa koliko memorije ima naša grafička kartica jer se pri nekim rezolucijama moglo vidjeti kad Windowsi ne koriste više od 16 boja. Razmazili smo se i počeli zahtijevati onih dodatnih pola magabajta memorije, a neki su išli tako daleko da su na svojim karticama imali čak dva magabajta memorije. Igre su izgledale nešto ljepše pa su ih mogli igrati i oni nešto manje maštoviti. I onda je na scenu stupio 3Dfx i promijenio svijet. Vrlo velika kartica koja nije mogla biti sama u računalu nego se oslanjala na primarnu grafičku karticu podarila nam je blagodati 3D-a. Isprva su to bili jednostavni efekti povećavanja rezolucije na objektima u prvom planu i smanjivanja na onima koje jedva vidimo. Mnogima je i takav prikaz bio bolji od maštanja te su počeli izdvajati pozamašne novčane iznose za kupnju Voodoo kartice, a potom i Voodoo 2. Svim je proizvođačima postalo jasno da su igrači ti koji će diktirati budućnost. Pričalo se i o upotrebi te silne snage u neke druge svrhe, ali svi mi znamo pravu namjenu tih kartica. 3Dfx je propao zbog svoje nemogućnosti prilagodbe tržištu, što je tužno za tvrtku koja je izazvala takvu revoluciju. Na scenu su stupili novi igrači: nVidia, ATI, Matrox i S3. Izdavanjem prve Riva TNT kartice moglo se naslutiti tko će u budućnosti biti tehnološki predvodnik. Svakom novom generacijom performanse grafičkih kartica su vrtoglavo rasle, dodavao se pokoji novi efekt, no i dva su proizvođača nestala sa scene, S3 i Matrox, koji nisu mogli držati korak.

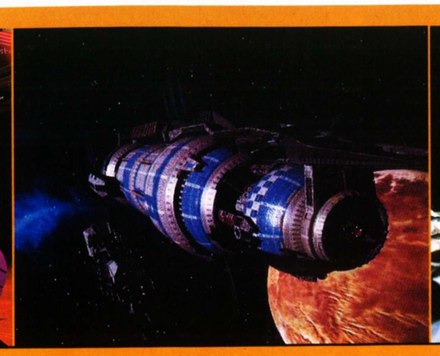
nVIDIA vs. ATI

Pretprošle i prošle godine navikli smo se na izrazitu nVidijinu dominaciju i ATI-jevo kaskanje. Na sceni su bili GeForce čipovi koji su počeli dobivati neke doista zanimljive dodatke. T&L engine na drugoj seriji kartica postao je upotrebljiv, ali je svakom developeru pružao potpuno iste efekte pa je stoga treća generacija kartica s programabilnim specijalnim efektima koju su u nVidiji prigodno nazvali nFiniteFX (FX je oznaka za specijalne efekte u filmovima) dočekana kao pravo osvježenje. ATI je poslušno slijedio predvodnika te proizveo Radeon 8500 sa sličnim svojstvima po imenu Charisma. ATI-jeva mana nikad nije bila loš hardver, zapravo je on uvijek bio za pola koplja bolji od nVidijinog, ali kao da im se više nije radilo - proizvodili su loše drivere koji uopće nisu znali iskoristiti silan trud uložen u proizvodnju čipa. No, nakon Radeona 8500 čini se da je netko u ATI-ju stao na loptu i natjerao programere da se istinski potrude oko drivera. Rezultat su Catalyst unificirani driveri, gdje je primijenjeno isto načelo kao i kod planetarno poznatih nVidijinih Detonator drivera koji daju mnogo bolje rezultate. Valja spomenuti i činjenicu iznimno važnu nama modemskim surferima - ATI-jevi driveri su prije bili "teški" najmanje 13-14 megabajta za svaku karticu. Svi korisnici ATI-ja ljubomorno su gledali vlasnike GeForcea koji su bez problema skidali drivere veličine 4 do 5 megabajta za sve nVidijine čipove. Situacija se tu korjenito promijenila. Novi ATI Catalyst driveri "teški" su samo šest i nešto sitno megabajta, a Detonatori više od deset. GeForce 4 bio je udarac ATI-ju jer nije odmah imao spreman odgovor, ali nVidijina bahatost i suprotstavljanje Microsoftu, ipak najvećem igraču u industriji, stajala ih je vodeće pozicije u razvoju DirectX 9 API-ja. Microsoft je za taj posao odabrao ATI. nVidija bi se trebala malo zabrinuti zbog te odluke jer ipak se njihov proizvod nalazi u Xbox konzoli, što im je donijelo mnogo novca, a čip za Xboxovog nasljednika sigurno neće raditi tvrtka koja je naljutila Microsoft. Suradnja je polučila rezultat. DirectX 9 još uvijek nije ugledao svjetlo dana, ali zato novi Radeon jest. Radeon 9700 Pro, čip nimalo maštovitog imena, već je u prodaji na grafičkim karticama u SAD-u, a uskoro bi trebao stići i na naš kontinent. Prema svim testovima dostupnim na Internetu, čini se da smo dobili prvog i istinskog GeForce ubojicu. Radeon 9700 vrti bez problema bilo koju igru trenutačno dostupnu na tržištu ili će izaći do kraja godine u rezoluciji od 1600x1200 piksela. Kako većina igrača ipak nema 21-inčne monitore kojima je takva rezolucija sasvim normalna, moguće je i igranje svih igara u rezoluciji 1024x768 i sa svim uključenim efektima. Tu se ubraja i najveći ubojica performansi - *anti aliasing*. Cijena takve kartice je kao i uvijek paprena, ali u SAD-u je već počela padati pa se nadamo da će i Europa slijediti taj primjer. nVidijin odgovor na Radeon 9700 stiže tek u prosincu. Znači li to da je pred nama razdoblje ATI-ja?

NOVA SNAGA ZA NOVA VREMENA

Najbolju usporedbu snage računala na početku 21. stoljeća nama smrtnicima daje pogled na filmsku industriju. Točnije, na računalno generirane specijalne efekte. Nešto stariji čitatelji sjetit će se filma *Abbys* (kod nas preveden kao *Bezdan),* gdje je efekt izvanzemaljskog bića na kraju filma napravljen računalnom grafikom. Godina proizvodnje je 1989. Mi smo u to vrijeme utipkavali linijske komande u DOS i igrali *Leisure Suit Larry* u rezoluciji 320x280 i imali 16 boja, ako smo uopće bili među onim sretnicima koji su imali tako snažno računalo. Mlađi će bolje poznavati film *Jurassic park* snimljen 1993.Tada su naša računala još uvijek koristila DOS kao glavni operativni sustav, a glavni hit su bile igre s digitaliziranom grafikom u rezoluciji 320x280, a tek malobrojne u 640x480. Jasno je kakva su računala imali na raspolaganju kreatori tih filmova. Pokušajte usporediti današnji izgled igara i specijalne efekte u filmovima. Imajte na umu da specijalni efekti nisu izvođeni u stvarnom vremenu, a igra je. Razlika se poprilično istopila i očekujte da će snaga naših računala samo rasti, a ponajviše grafičkih kartica koje su zaslužne za izgled igara koje igramo. Već danas moguće je prenositi aplikacije s jedne platforme na drugu uz male preinake. Razlog je da su naša računala dovoljno jaka da razviju aplikaciju za mnogo skuplje i složenije platforme. Poput npr. čeških programera iz Bohemia Interactivea koji su engine svoje igre *Operation Flashpoint* prodali američkim marincima za preinaku u borbeni simulator. Obrnuti primjeri vidljivi su i u prebacivanju malo starijih vojnih simulatora u svijet igara na osobnim računalima, primjerice igre *Real War* koja je malo pojednostavljena verzija simulatora za časnike američke vojske. U budućnosti će nam snaga računala i čipova zaduženih za grafički prikaz omogućiti prikazivanje cijelih svjetova u realnom vremenu. Udaljenosti koje će se moći prelaziti mjerit će se u desecima kilometara računalno kreiranog svijeta koji će imati svoje vrijeme, vremenske uvjete i sve promjene uzrokovane funkcioniranjem samog svijeta. Za neposrednu budućnost najavljena je igra *Far Cry* koja će imati kreiran cijeli svijet u kojem se događa radnja. U svakom trenutku igrač će moći putovati svijetom koji će se mijenjati u skladu s posljedicama njegovih djela. Vjerujemo da će još mnogi efekti biti dodani prije nego igra bude puštena u prodaju jer svakim danom naša računala postaju sve jača, a na proizvođačima softvera je da tu snagu iskoriste što je bolje moguće.

"Uskoro ćemo se igrati u grafički prekrasnim svjetovima koji će simulirati većinu uvjeta stvarnog svijeta"

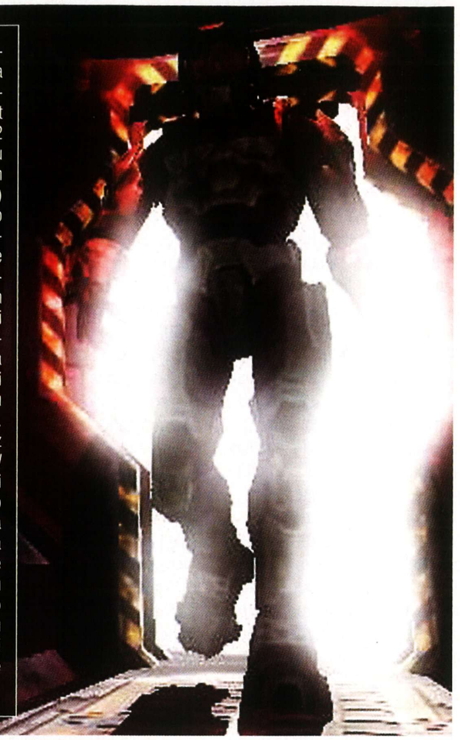


Piše: Damir Đurović

Xboxinfo

HALO 2

Zaustavite potpuno uništenje ljudske rase



Jedna od najnagrađivanijih i najcjenjenijih konzolaških igara godine te trenutačno prema mišljenju mnogih najbolja Xbox igra dobit će nastavak iduće jeseni. Tijekom X02 novinarske prezentacije u New Yorku (prelistajte i pročitajte nekoliko idućih stranica i doznajte o čemu je riječ) najveće Microsoftovo iznenađenje bilo je službeno razotkrivanje prvih materijala i *trailera* iz igre *HALO 2*. Grafički je riječ o daleko naprednijem i nabrijanijem engineu, i to nanovo napisanom kako bi se iskoristile sve mogućnosti Xboxa. Osim znatno većeg broja poligona koje će igra vrtjeti u odnosu na prethodni nastavak, najatraktivniji vizualni napredak je onaj na području svjetla i sjene - nevjerojatno su stvarni. Sama se priča nastavlja na događaje iz *jedinice;* nakon poraza na *HALOU* Convenanti se brzo pregrupiraju želeći se osvetiti ljudskoj rasi. Jedino što stoji između potpunog istrebljenja Zemlje i krvoždnih ruku aliena ponovno je Master Chief, state of the art kiborg spreman za najludu borbenu akciju, u ovom nastavku dodatno tehnološki nadograđen na inačicu Mark VI. Ako vam je *HALO* bio jedini razlog za kupnju Xboxa, odsad imate još jedan.

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

IZNENADNA ODGODA

Tri mjeseca prije najavljivanog izaska vrlo obećavajućeg prvog *Star Wars* Xbox RPG-a, Lucas Arts je posve iznenada odlučio odgoditi njegov izlazak do proljeća. Kako tvrde, nije riječ o nepremostivim problemima, nego je ekipa iz BioWarea, koja radi na igri, zatražila još malo vremena za ravoj kako bi sve bilo dodatno ispolirano i ujednačeno te sve skupa pružilo fantastično igraće iskustvo. Da bismo barem malo utješili one koji su kanili u hladnim zimskim danima uživati u *Knigths of the Old Republicu*, evo najnovijih, uistinu impresivnih slika iz posljednje inačice te igre.

BLITZ

HOUSE OF THE DEAD NA KINO-PLATNU

House of the Dead, zombi-horor-pucačina nekoć rado igrana na arkadnim automatima, čiji bi se treći nastavak trebao do konca godine pojaviti na Xboxu, pridružit će se igrama koje već jesu ili će se uskoro naći na kinoplatnima. Veći je dio filma snimljen ljetos, a premijera se očekuje početkom iduće godine.

SHENMUE 2 DODATCI

Xbox inačica odličnog Dreamcastovog avanturističnog RPG-a *Shenmue* pravim će fanovima biti zanimljiva i zbog toga što stiže u paketu s DVD-om *Shenmue The Movie*. Naime, riječ je o animiranom filmu dosad izdanom samo za japansko tržište. Budući da se temelji na događajima iz *jedinice*, bit će izvrstan uvod u *Shenmue 2* za one koji serijal nisu pratili od početka.

SHIN MEGAMI TENSEI NINE

Prvi klasičan japanski RPG, koji je Atlus razvijao godinu i pol, obilježit će dolazak tog u Zemlji izlazećeg sunca tradicionalno najjačeg žanra i na Xbox konzolu. Iako zasad (uskoro će se i to promijeniti) Xbox nema svoj *Final Fantasy* ili sličan epski RPG-serijal, *Shin Megami Tensei NINE* svakako će popuniti prazninu do izlaska nekih novih sličnih igara.

TOP 5 Xbox | HACKER PREPORUČUJE | TOP 5 Xbox | HACKER PREPORUČUJE

IGRA	ŽANR	PROIZVOĐAČ	IZDAVAČ
1. DEAD TO RIGHTS	AKCIJA	NAMCO	NAMCO
2. Silent Hill 2: Inner Fears	horor	Konami	Konami
3. Gun Metal	pucačina	Rage Software	Rage Software
4. Dead or Alive 3	borilačka	Team Ninja	Tecmo
5. HALO	FPS	Bungie Software	Microsoft Games

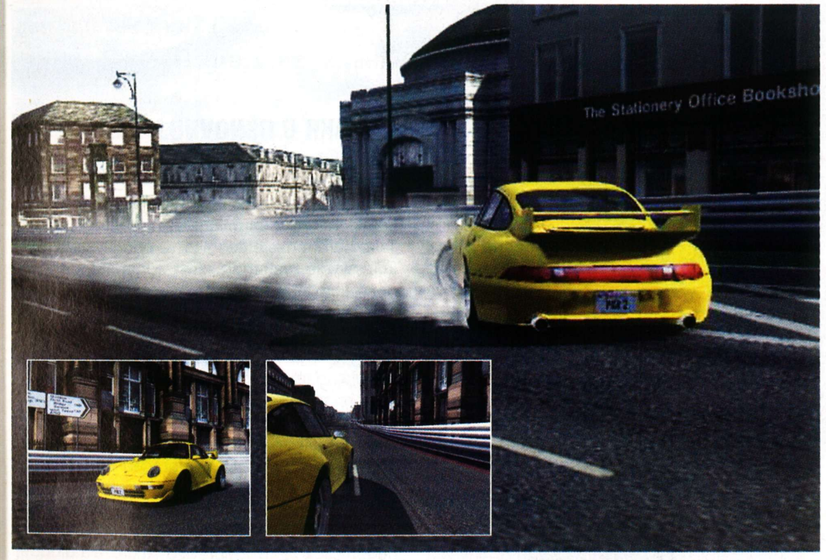
SILENT HILL 3 I NA Xboxu

Sudeći prema glasinama iz Konamija, nedavno najavljen treći nastavak vrhunskog survival-horora *Silent Hill* za PS2 trebao bi se poslije pojaviti i na Microsoftovoj crno-zelenoj konzoli. Najvjerojatnije će se to dogoditi otprilike šest mjeseci nakon izlaska PS2-inačice s obzirom da Sony ima ekskluzivitet, no i to se u međuvremenu može promijeniti.

PROJECT GOTHAM RACING 2

OPAKA JURNJAVA URBANIM SREDINAMA

Iako ljubitelji brzine i kvalitetnih simulacija vožnji nisu od *Project Gotham Racinga* dobili ono što su željeli, ta arkadna utrka izvrsne grafike i prekrasno modeliranih automobila u mnogima je probudila želju za ludom jurnjavom ulicama poznatih urbanih središta razbacanih diljem svijeta. Gotovo 2 milijuna prodanih primjeraka dovoljno govori o popularnosti igre pa je izrada nastavka doista bila neizbježna. No nitko nije očekivao da će se pojaviti već iduće jeseni. Osim novog, nevjerojatno detaljnog grafičkog enginea, donijet će i dvije nove lokacije, gradove Edinburgh i Hong Kong, te više od pedeset licenciranih najnovijih modela automobila, uključujući i zasad neslužbeno najavljeni *enzo ferrari* kao jednu od glavnih atrakcija igre. Od ostalih poboljšanja očekuje vas još realniji model fizike te pregršt novih *soundtrackova* u obliku snimki koje će, dok budete vozili različitim gradovima, dopirati s lokalnih radiopostaja.



MICROSOFT PONOVNO RUŠI CIJENE

Xbox ZA 50 EURA JEFTINIJI

Samo tri mjeseca nakon posljednjeg sniženja cijena konzola, Sony i Microsoft su povukli nove poteze ne bi li u nadolazećem jesenskom razdoblju ostvarili što bolju prodaju svojih platformi. Tako primjerice Xbox na europskom tržištu možete odsad kupiti za 250 eura (oko 1800 kn), što je za jednu kvalitetnu konzolu nove generacije iznimno prihvatljiva cijena. Uzmete li u obzir da prava navala vrhunskih igara namijenjenih Microsoftovoj konzoli tek dolazi, crno-zeleno čudovište čini se izvrsnim božićnim, rođendanskim ili nekim drugim darom.

MIDTOWN MADNESS 4?

BIJESNO RAZBIJANJE PO PRENAPUČENIM ULICAMA

Microsoftov *Midtownd Madness* serijal najkraće bismo mogli opisati kao mješavinu *Burnouta*, *Project Gotham Racinga* i različitih drugih arkadnih trkaljki. Iako je treći nastavak tek nedavno najavljen, iz studija Microsoft gamesa čuju se vijesti da se paralelno priprema još jedan *Midtown Madness* naslov. Je li riječ o četvrtom nastavku ili nečem posve novom i drugačijem - još uvijek se ne zna.

INFO GAMA
www.info-gama.hr
Počiteljska 18,tel.01/30 40 500

GOTOVE KONFIGURACIJE

AMD DURON 850 MHZ,
RAM 128 MB,VGA 32 MB AGP,HDD 20 GB,
CD ROM 48 x,FDD 1.44 MB,SOUND,
15"MONITOR FUJITSU DE-570 2.668 KN
MIDI TOWER ATX 24 x138 KN

PC AMD ATHLON XP 1600+(1,4 GHZ)
RAM 128 MB,VGA 32 MB AGP,HDD 20 GB,
FDD 1.44,48 x CD ROM,SOUND,
15' MONITOR FUJITSU DE-570 3.137 KN
24 x 163 KN

INTEL P4 CELERON 1.7 GHZ,
SD RAM 128 MB,VGA 53 o/b,HDD 20 GB,
48 x CD ROM,FDD 1.44,SOUND,
15' MONITOR FUJITSU DE-570 3.245 KN
24 x 170 KN

PC TOPNOTE H-CELERON
INTEL 800 MHZ CELERON,14,1"TFT,VGA o/b
UP TO 64 MB,128 MB,128 MB RAM,HDD 10 GB,
CD ROM 24 x ,56 K FAX/MODEM, 7.844 KN
SOUND,ETHERNET,IR PORT 24 x 399 KN

DVD
DVD/CD-ROM CYBER DRIVE DM 126 D
DVD 12 x/CD 40 x,512 KB CACHE 324 KN
DVD/CD ROM TOSHIBA SD-M 1612
DVD 16 x/CD 48 x,512 KB BUFFER 423 KN
DVD/CD ROM PIONEER DVD-106 S
DVD 16 x/CD 40 x,512 KB CACHE 441 KN

HDD
HDD 41,00 GB IBM DESK STAR 60 GXP
7200 RPM,U-ATA 100 649 KN
HDD 61,5 GB IBM DESK STAR 60 GXP
7200 RPM ,U-ATA 100 766 KN

DIGITALNI FOTOAPARATI
HP PHOTO SMART 320,2,1 MPIXSELS,
4 x DIGITAL ZOOM,1,5"LCD 1.352,00 KN
FUJI FINEPIX 2600 ZOOM,
2M PIXELS,3 x ZOOM,1.8" LCD 2.885,06 KN

MICROSOFT X-BOX
2.028,00 KN
24 x 125 KN
DVD MOVIE PLAYBACK KIT 360 KN
CONTROL PAD MADCATZ 270 KN
RACING WHEEL WITH PEDALS 540 KN

IGRICE ZA X-BOX
DEAD OR ALIVE 3 450 KN
HALO 495 KN
HUNTER: THE RECKONING 450 KN

OD 1. 10. NA
A.V.Holjevca b.b.
10 000 ZAGREB
tel. 01 / 65 51 777

MASAKR U OSNOVNOJ ŠKOLI

Tako je, drage moje bake, tete i mame, ne dajte svojim milima igrati to zlo jer će ih dok trepneš okom pretvoriti u ljude nestabilna karaktera s teškim psihološkim traumama. Tako barem misle Jehovini svjedoci i svi oni koji se vole zvati moralnima. Ignoranti, lažovi i neznalice, sasvim u redu, no problem je što ih ima previše. Strah i nerazumijevanje stvaraju mržnju i prezir, a onih koji ne razumiju je mnogo. Ali zašto baš računalne igre? Vjerojatno je riječ o porođajnim mukama, premda se za industriju koja se teli već dobrih petnaestak godina teško može reći da nije izašla iz sigurnosti maternice. Katodne cijevi i njihov poguban utjecaj na vid, popraćen zapomaganjem i urlicima što se šire iz pripadajućih zvučnika, stvar su moralizatorske prošlosti. Glazba koja potiče na seks, razbijaštvo i ine blagodati hedonističkog života previše se urezala u kolektivnu svijest da bi je netko uopće zamijetio. Klasični izračaj ljudske kreativnosti thanatosa jednostavno se izlizao i postao dosadan. Stoga je stvarno bilo krajnje vrijeme da se osvoje novi horizonti besmislenog prepucavanja i psiho-sociooloških analiza koje, očito, najviše koriste onima koji ih provode. Općepoznata činjenica da kad je netko lud onda je lud, očito ne može samo tako poljuljati jednom stečena stajališta. Zato s tim treba odmah prestati i jednostavno reći: glupost!!! Kakav bi to trebao biti um koji bi ponukan vizualno interaktivnim imputima prolupao, uzeo sačmaricu i pobio pola obitelji. Znate, gospon psihijatar, za sve je kriv taj *Doom*. Da ga nisam igrao, nikad ne bih otpilio tatinu *winchesterku*, napunio je sitnom sačmom i tetanus hrđom te sestri Marici odvalio lubanju. Potom istu iščupao iz ostatka trupa, nataknuo na kolac i malčice zaplesao uz ludi ritam jazza. Ah, i pritom se zasipao sjeckanim mačjim iznutricama. Nemojte me zato strpati u rešt, nego shvatite moju bol i krivite te bestijalne pro-

KRV

Urlici paraju noć... Mjesec je postao purpuran i groza se širi. Mali Jurica ponovno hodi putovima užasa i tama je njegova draga. Poput nerazumne zvijeri jezdi kroz strahom ispunjen grad i vreba svoju žrtvu. Njegove krvave ruke i sladostrastan pogled u tupim očima postaju dokaz još jednog ugaslog života. Beživotno tijelo uz groteskan udarac pada na pod, a monstrum sa svojih tankih usana oblizuje krv. Jurica je poludio, Jurica više nije čovjek, Jurica je sama smrt! Koji su ga to tamni porivi natjerali u dubine mraka? Koja se to tragedija urezala u njegovo krhko biće i pretvorila ga u nešto što nikad nije htio biti? Droga? Alkohol? Disfunkcionalna obitelj? Ne, ne, ne i stoput ne! Mali Jurica je jednostavno previše igrao nasilne i krvave igre... PIŠE **Krešimir Lauš**

gramere koji su ZNALI da ću ponukan njihovim sotonskim djelom počiniti kakvo zlo. Bilo kakvo. To je pomalo karikirana, ali i vrlo autentična pričica iz vrle nam Amerike, koja samo dokazuje svu licemjernost modernog društva... i modernih Amerikanaca. Seksualno iživljavanje, pedofilija, incesti, u redu, no skretanje s tračnica zdravog razuma zbog pukog promatranja nasilja, a da se isto ne događa u vašoj kući? Umotajte to u neku bolju ambalažu pa se vratite malo kasnije... No mora se priznati da se igre u novije vrijeme opasno približavaju televizijskoj deskripciji nasilja! No kako rekoh, zbog toga neće i ne mogu biti ništa gore od ostatka svakodnevnih grozota. Prošla su vremena "crvenih piksela" (patent pending) i otvorila se Pandorina kutija fotorealistične vizije ludila i masakriranja. Još uvijek sramežljive, takve su kreacije sve brojnije, pa činjenica da u jednom *SOF-u* možete vidjeti drhtureća crijeva i vanjske prijelome, govori da ćemo se za nekoliko godina približiti apsolutnom fotorealizmu, što je bilo potpuno očekivano jer se nikako ne može ignorirati razvoj tehnologije i praviti se da mogućnosti ne postoje. Prije desetak godina, igre su bile samo igre i ništa više od toga, no sada je situacija malo drugačija, i to se mora respektirati. Velika je razlika između malenih spriteova i ultramoderne 3D-grafike koja je ljudsku anatomiju u stanju replicirati do najsitnijih pojedinosti. I onda se pokušava lažirati sama stvarnost i raditi nekakve beskrve gluposti. Ponudite ljudima opciju za isključivanje/uključivanje gadosti, kao što se i dosad radilo, i izbjegnite ljutnju i sramotu. Tako je jedan *MOH* gdje potpuno uvjerljive Švabe nimalo uvjerljivo čuvaju svoju krv poput svete vodice zapravo smiješan. Ljudi krvare. Jako. Crveno. Pogotovo kad im pluća napunite s pola šaržera kalibra 7.62. Ili opalite odmjereni direkt iz RPG-a. Radite li ratne pucačine ili Avanture male Maje u zemlji čarobnih konjića ispod duge 2? Jedan FPS s tematikom Drugog svjetskog rata očito nije namijenjen plahim djevojčicama koje će nakon upijenih stresova nevino jecati u dubini tamne noći, nego publici koja od njega očekuje cijelu *enchiladu*. To je jedna krajnost. Druga je pak problem definiranja krajnjih granica. Hoće li se samo crvenjeti ili će im usput ispasti i komad mozga? Koju će količinu krvi ispljunuti vratna arterija? I slično. Kad bismo bili iskreni, ne bi bilo problema jer se od stvarnog ljudskog tijela može napraviti svašta. Preslikajte sliku stvarnosti i problem je riješen. Tad više nema dvojbi hoće li oko ispasti iz duplje ili ne zato što znamo da u stvarnosti obično ispada. Grozno. Grozno, ali i životno, pa nikakvim prenemaganjima nema mjesta. No problem s virtualnom tehnologijom kao takvom ne leži samo u čistoj vizualizaciji te primarnom šoku koji iz toga proizađe, nego u njezinoj osnovnoj značajki iliti interaktivnosti.

MENTALNE USTANOVE

Gledanje nekog morbidnog filma uglavnom je pasivna djelatnost koja djeluje po načelu jednosmjernosti. No kad dođete u poziciju voljno djelovati u pravcu sakaćanja, stvari se malo kompliciraju. Postajete aktivni sudionik koji ŽELI nekome pucati u glavu, HOĆE nekome otkinuti ruku i PLANIRA nekome rasuti crijeva. A onda dolazi do kontroverze užitka. "Napalite" li se pri takvim radnjama i koliko? Gdje je granica između nevinog napucavanja i pretvaranja u nešto malčice tamnije i strašnije? Upravo je u tome glavni moment "štetnosti" igara kao takvih! Tada su neke kritike čak i na mjestu. Pogotovo znamo li da ćemo se u dogledno vrijeme zbog napretka tehnologije u doslovnom smislu poistovijetiti s radnjama u kakvom masakru, a tada može doći i do traume. Ipak, još jednom odlučno naglašavam da se normalnog čovjeka ne može baš tako izbaciti iz "okova" razuma, nego je za takav čin potrebno uistinu strašno iskustvo poput rata. Zgodno. No koliko god bilo krvavo, statično raspucavanje ipak nije u stanju isprovocirati, ako nije popraćeno nekim psihološkim momentima. Pritom mislim na inteligentan i nadasve perverzan odnos između igrača i igre, gdje se i uz neke blaže stvari mogu postići višestruki efekti. Naprimjer, ako će vas neki lik preklinjati da mu poštedite život, uvjerljivo gestikulirati i kleknuti na koljena, metak milosrđa bit će mnogo teži nego šablonizirano napucavanje bezličnih neprijatelja bez obzira na količinu crvene tekućine. Tako je jedna mala sličica iz morbidnog *Sanitariuma* koja je prikazivala polurazpadnuto truplo određenog klinca bila upečatljivija negoli polusatna seansa u bilo kojem FPS-u. Ili pak pogledajte neke uistinu "nabrijane" FPS-ove poput legendarnog *Quakea* u kojemu je adrenalin i agresiva stimulirana ne samo krvcom nego i na sve zamislive načine. Mračnjački ritmovi proizašli iz bolesnih umova Nine inch Nailsa bili su gotovo provokativno otvoreni, a njihov očiti cilj izazivanje onih najdubljih poriva kakvi se u igri tog kalibra upravo i traže. To je već strašno. Kao što vidite, na kraju iza svega ostaje isključiva namjera autora koji će bez obzira na tehnološke novotarije ili čak ograničenja uvijek znati što mu je cilj i kako ga ostvariti. Znate, da nam se takve nepodopštine ne sviđaju, ne bi nam bile ni ponuđene. Orgijastička uživanja u tuđoj patnji i krvi dio su nas samih i naslijeđe naših predaka. Tko vam god kaže kako mu se gade igre pune nasilja, u nekom će sloju svoje svijesti potajno uživati makar toga ni sam neće biti svjestan. Rimske arene danas su zamijenile igre u kojima na prilično bezazlen način iskazujemo svoju životinjsku narav. Stoga ne treba biti licemjer nego odlučno uzeti strojnicu u ruke te hoditi vedrim prostranstvima bestijalnog masakra. Bez straha da ćemo se pretvoriti u prolupane bolesnike koji će zamijeniti svoj dom za kakav zatvor ili mentalnu ustanovu. A ako vam je uistinu mučno od svih tih strašnih stvari koje strše iz vašega monitora, ugasite ga. Potom fino sjednite i upalite televizor. Masakr u Kambodži? Bolje ugasite i tu prokletu spravu te uz dobru cigaru prolistajte novine. Crna kronika? Susjed sjekirom ubio susjeda, raskomadao tijelo i dijelove pobacao u septičku jamu... Ne vrijedi. Jednostavno se ne vrijedi truditi promijeniti ljudsku životinju nego je bolje (i u svakom slučaju lakše) vedra se lica pridružiti ostatku škvadre. Krvave igre? Strašna stvar.

NAGRADNA IGRA

DARUJEMO 5 MAJICA I IGRU

Originalnu igru Warcraft 3 ili Hackerovu majicu možeš osvojiti ukoliko točno odgovoriš na superteško nagradno pitanje:

PROIZVOĐAČ WARCRAFTA 3 JE:

a) id Software
b) Wizard
c) Blizzard
d) Eidos

Svoj točan odgovor i popunjen nagradni kupon pošalji do 10.10. 2002. na adresu:
HACKER, Čakovečka 17, Zagreb, s naznakom "Ili igra ili majica"

NAGRADNI KUPON

ime i prezime

adresa

telefon / e-mail

odgovor na nagradno pitanje

ONI DOLAZE

HACKEROV POGLED NA NAJNOVIJE NASLOVE

NAJAVA BROJA

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Najiščekivanija igra u 2002., igra koja će svrgnuti *Metal Gear Solid;* vrhunska akcija rađena prema scenariju nagrađivanog Toma Clancyja. Još uvijek ste tu ili već listate stranicu 30.

NE PROPUSTI

Nakon dužeg izbivanja gospodin Bond vraća se na PC, i to sa stilom na stranici 24.

PRVI POGLED

JAMES BOND 007 NIGHTFIRE

PRVI POGLED

BLACK & WHITE 2
Što nam je briljantni Peter Molyneux ovaj put zakuhao? str. 26

TOTAL IMMERSION RACING
Utrka s emocijama i mnogo više od toga str. 28

NAJAVE

ROBIN HOOD THE LEGEND OF SHAREWOOD
Tvorci *Desperadosa* pripremaju nam novi klon *Commandosa* str. 34

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2
Kralj asfalta vraća se na velika vrata str. 36

ZAVRŠNICA

GALLEON
Arkadna avantura koja vas neće ostaviti ravnodušnima str. 38

NO ONE LIVES FOREVER 2
Cate Archer, agentica sa stavom, ponovno spašava svijet od zlih organizacija str. 39

PRVI POGLED NA

FENOMENALNA GRAFIKA, vremenske nepogode i ludo napucavanje...

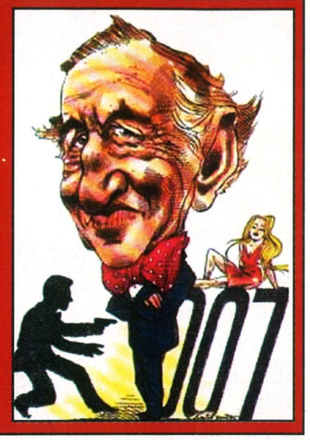
HM, dođi malo vamo, Bond djevojko...

DOUBLE UZI silenced akcija ala 007!

IZLAZAK NAJAVLJEN ZA kraj 2002.

PO SVEMU SUDEĆI, ovo na PC-ju NEĆETE voziti!

INFO PLUS / IAN FLEMMING



Svi znamo da je Bondov idejni otac Ian Flemming sa svojim knjigama i novelama koje je pisao na temelju vlastitog iskustva iz Drugog svjetskog rata. No, znate li da je svoju filmsku premijeru agent 007 doživio 1962. u *Dr.No-u*, gdje ga je tumačio legendarni Sean Connery. Nakon njega ulogu je preuzeo Rooger Moore koji je palio sedamdesetih i ranih osamdesetih, da bi onemoćao i star krunu prepustio Timothyju Daltonu. Suvremeni Bond je, naravno, Pierce Brosnan, za kojeg, nažalost, mnogi nemaju toplu riječ, ali dečko ima ugovor za izradu još nekoliko 007 filmova, pa ga baš briga.

Prvo na konzolama, a sada na PC-ju: tajni agent Bond

JAMES BOND 007 NIGHTFIRE

PIŠE **Krešimir Lauš**
kresimir.laus@janus.hr

INFOBOX

PROIZVOĐAČ / **Eurocom** ■ IZDAVAČ / **Electronic Arts** ■ ŽANR / **FPS** ■ www.ea.com

Svako malo mrske nam konzole zapljusne kakav primjerak dobre stare 007 akcije, dok jadni vlasnici PC-ja mogu samo sa sjetom u oku sliniti i jecati. No, mukama je kraj jer uskoro stiže *Nightfire*, to jest DOVRŠENA Bond igra koja bi trebala smiriti strasti i sve nas natjerati na plakanje od sreće.

Nighfire bi tako, po prvim informacijama, trebao osvanuti na čak četiri platforme: Playstationu 2, Xboxu, Gamecubeu i PC-ju. Priča je sad već rutinska, o supersvjetskoj ugrozbi koju može riješiti tek ugađeni Bond. Preciznije, ticat će se manijakalnih planova dotičnog Rafela Drakea, koji zapravo NIJE vođa benigne organizacije za očuvanje okoliša (ah, kako ste se samo prevarili) nego poluludi megaloman koji želi osvojiti svijet! Brrr... Zbog spomenutog zlotvora, naš će se Bond naći na desetak potpuno različitih lokacija diljem svijeta - zasad se spominje sanjkanje po snježnim Alpama, ronjenje u južnom Pacifiku, pa čak i lebdenje u hladnome svemiru - stoga očekujemo sve moguće aluzije na hrpetinu dosad izašlih filmova o Jamesu Bondu, ali naravno i hrpetinu najmodernijih hi-tech spravica, oružja i ostalih sitnica, od čega se većina čuva kao tajna (prokleti bili!). Već po slikama možemo zaključiti da će u igri biti zastupljeno standardno Bondovo naoružanje poput popularnog *waltera* (sa i bez prigušivača), uzija, najrazličitijih snajpera, te neke zanimljive spravice poput *rolexa* s laserskim zrakama i naočala s infracrvenim zrakama. Dakle, na tom nas polju ne očekuju razočaranja, štoviše ponuda će biti barem dvostruko bogatija negoli primjerice u *No One Lives Foreveru*! Dakako, neizostavni Q će nas upoznavati s dotičnim igračkama. Ne smijemo zaboraviti ni Bondove djevojke, koje već sada najavljuju u velikom broju, pa se samo nadamo da zbog nekih njihovih atributa igra neće zaraditi PG-etiketu. Uostalom, ne očekuju se niti bilo kakva sakaćanja niti krvoprolića, stoga vjerujemo da će to doista biti igra s pravom bondovskom atmosferom i već nam vrlo dobro poznatom glazbom. Iako se može reći da će to prije svega biti čistokrvna pucačina iz prvoga lica, za očekivati je da će zbog navedenih *gadgeta* sadržavati i određenu dozu šuljanja i taktiziranja, mada autori obećavaju da će oni koji nemaju previše strpljenja uvijek moći pribjeći dobro poznatom "udi i razvali" rješenju. Istina, tada će na njih nahrupiti hrpa stražara i misija će biti znatno teža, no tješi činjenica da je i takvo što moguće. Nadalje, akcija će se u pojedinim trenutcima iz prvog lica prebaciti u treće, a spomenemo li još i da će Bond moći izvoditi svakakve vratolomije, zacijelo vam kao i nama na um padaju najrazličitije filmske scene. No, ono što je doista specifično za *Nightifre* je da neće izgledati isto na svim platformama! Osim razumljive razlike u broju poligona i uglađenosti grafike, i nivoi će biti prilagođeni pojedinom stroju. Tako se na konzolama očekuje ekstenzivna eksploatacija trkalica i jurnjava u primjerice *aston martin vanquishu*, dok na PC-ju toga uopće neće biti. Jadno? Svakako, znamo li da će za jurnjave biti odgovoran tim koji je radio i na *Need for Speed* serijalu. No, zato bi se naše kante trebale ponositi dodatnim nivoima iz prvoga lica te razrađenom podrškom za multiplayer. U svakom slučaju, vrlo, vrlo neobična odluka, koja nam se čini poput dvosjeklog mača. No kako do samog izlaska ima još nešto vremena (do konca godine), možda će autori ipak doći sebi te strpati sve u jedan koš.

Sve u svemu, od ove igre se očekuje mnogo, a koncept posebnog razvoja za različite platforme je svakako nov (nećemo reći inovativan) pa će *007 Nigfire* biti testni poligon za takav pristup izradi igara općenito.
Nadajmo se samo da se neće zapaliti i uništiti u samome startu, jer bi to za već ofucanog Jamesa bila prevelika šteta. I gosn. konobar, dajte već jednom zapamtite: *shaken, not stirred*! ■

IZDVAJAMO / PIERCE BROSNAN

Kako gospon Bond u igri ne bi ispao nalik kakvom trećerazrednom glumcu iz lokalne predstave "E moja 007-ico", Electronic Arts je sklopio ekskluzivan ugovor s Piercom Brosnanom. Kakav ugovor? Pa recimo da su kupili prava na njegovu jedinstvenu facu, potom je skenirali 3D-skenerom i najmodernijim tehnikama modeliranja i lijepljenja tekstura prebacili u igru. Zbog toga ćemo u nekim sekvencama Bonda promatrati iz trećeg lica, kako bismo vidjeli plod njihova truda i rezultat Piercovih gena.

NEKE ĆE MISIJE biti slične suvremenim army simulacijama

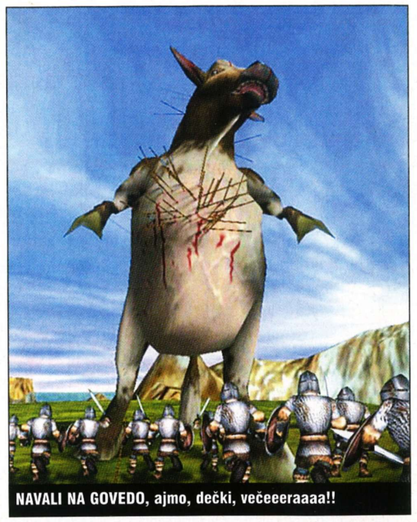
PRVI POGLED NA

NIJE VAM SVEJEDNO kad vam ovakva mrcina pokuca na vrata

MMM, DAAA, masaža čačkalicama!

IZLAZAK NAJAVLJEN ZA kraj 2003.

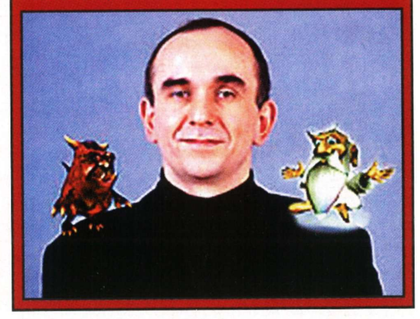
HTJELI STE masovne scene borbe? Evo vam!



NAVALI NA GOVEDO, ajmo, dečki, večeeeraaaa!!

INFO PLUS

Kako vrijeme prolazi, napreduje i agresivnost ljudske prirode pa je tako u drugom nastavku igre evoluirala borba. *Black & White* kvintet je zamišljen kao serija igara u kojoj je svaka iduća naprednija od prethodne, postaje modernija i futuristična", rekao je striček Molyneux, osnivač Lionheada i kreator Populousa.



Dobar ili loš, drugi put

BLACK & WHITE 2

INFOBOX

PIŠE **Kristina Jeren** / kristina.jeren@janus.hr

PROIZVOĐAČ / **Lionhead Studios** ■ IZDAVAČ / **Electronic Arts** ■ ŽANR / **strategija** ■ **www.bwgame.com**

"Peter Molyneux nikad nije tajio da je *Black & White* zamislio kao serijal u 5 nastavaka"

Ja sam u nebesima!

Mnoge su se strategije približile ideji *god* igre, ali *Black & White* je bila ona koja je iskristalizirala taj (pod)žanr i odredila smjer kojim se treba razvijati. Drugi nastavak te hvaljene igre, koja je pokazala da strategiju ne smijemo neutemeljeno i zbog predrasuda proglasiti dosadnom, pružit će nam mnogo toga ne bismo li se barem nakratko u našem poniznom životu osjećali poput boga. U prvo izdanje igre, za koje se moglo reći da je i igrivo i dotjerano, sada se unose mnoge promjene i poboljšanja. Ideja je ostala ista: potenciranjem svega dobrog u nama ili provociranjem naših najmračnijih demonskih pobuda trudit ćemo se vladati svojim narodom, odgajati svog tamagochi avatara i raditi sve one zgodne čarolije koje svjetlucaju. Vaše će biće odsad na sve događaje reagirati u stvarnom vremenu, što prije baš i nije bio slučaj pa ste često na rezultate svojih akcija morali čekati. Zapravo će se cijela igra i temeljiti na tome. Sad će se čak i okoliš kojim se vaše biće kreće mijenjati ovisno o njegovim željama - naginje li životinjica na stranu zla, zemlja pod nogama će mu potamnjeti, a okolne biljke uvenuti. Ako je vaše biće prožeto pozitivnom božanskom energijom, njegovi će koraci zemlji udahnuti život i bogatstvo, a iza će ostati bogat trag svježe izniknulog cvijeća i trave. Druga značajna promjena odnosi se na sam koncept igre - mnogim je igračima u originalu nedostajala ona prava, esencijalana značajka strateške igre - manipulacija vojskama. Drugi će nastavak popuniti i tu prazninu pa ćemo tako, osim izgradnje i širenja naseobina, moći stvarati i goleme vojske, a cjelokupni će inventar ljudi i sela biti moguće preseliti preko oceana na novu lokaciju, dakako ako to želite. Možda ćete tijekom krstarenja naići na drugo plovilo i tako se opet naći usred bitke golemih razmjera, samo ovaj put na moru. Autori ne kriju svoju želju za epskim razmjerima igre, stoga im je glavni cilj ponuditi nam bitke u kojima sudjeluju stotine, čak tisuće likova (?!) u bliskim tučnjavama i gomile strijela koje lete zrakom. Uz takva obećanja, različita oružja (od sablja do lukova i strijela) te uz sustav zapovijedanja vojskom sličan onoj uzici na kojoj smo držali jadnog avatara u prvom nastavku, možemo biti sigurni da će ratovanje u igri biti poseban doživljaj. Osim divljanja i napadanja po kartama, morat ćemo se pobrinuti i za obrambeni sustav svog seoceta. Kad u njem jednom stvorite vojsku, moći ćete se baciti na fortifikacijsku arhitekturu, tj. izgradnju zida oko cijelog sela. I tu će trebati nešto vještine i kalkulacije, jer visok zid postaje nestabilan, a najbolji način da srušite neprijateljski je poslati svoju živinu velikom brzinom u željenom smjeru i ako je sreće postiglo određenu starost i masu... tras! No više o metodama osvajanja u recenziji za nešto više od godinu dana. Vratimo se općenitim stvarima. Netko je rekao multiplayer? Zasad jedino imamo obećanje da će biti opširniji te da na njem radi posebna ekipa, a dalje sami možemo nagađati hoće li biti riječ o standardnim strategijskim bitkama između dviju vojski... ili ne? No, ni uza svu epsku priču, nismo zaboravili ni našeg slatkog ljubimca-avatara. Šad ga više nećemo morati stalno držati na oku da bismo bili sigurni da je naučio ono što smo željeli, nego ćemo imati pristup popisu stvari koje je radio dok smo se mi bavili božanskim poslovima, te ga kazniti ili nagraditi po zasluzi. Osim različitih vrsta batina i perja kao odgojnih mjera, avatara će djelomice odgajati i vaš narod jer bude li ih nesretnik nekontrolirano gniječio dok hoda, malci će mu pokazati što ga ide. Mislim da ne moram posebno napominjati da će grafički igra biti pravi *eye-candy* pa uza sve ove ambiciozne planove s nestrpljenjem očekujemo svaku novu informaciju. Stay tuned! ■

IZDVAJAMO

Između ostalog, i odličan nas je AI prvog nastavka natjerao da zavolimo svoja goveda i ostale ljubimce pa ćemo ih, uz uglavnom netaknutu osobnost, moći prenijeti i u drugi, gdje će radoznali malci moći naučiti još mnogo toga. Ako ova igra postane prepopularna, moglo bi doći do pada nataliteta, 'ko će još rađat đecu!

PRVI POGLED NA

Kočenje pred posljednjom šikanom na Monzi

Listerov legendarni model V12 se probija prema prvoj poziciji

Neki će suparnici na guranje prilikom starta odgovoriti tek pred sam kraj utrke, što će unijeti veliku dozu neizvjesnosti u prvenstva

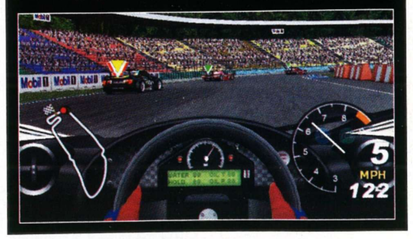
IZLAZAK NAJAVLJEN ZA listopad 2002.

McLaren F1 GTR 97 - komentari su suvišni, a osvjetljenje predivno

Ikona iznad protivničkog bolida pokazuje da je vozač ispred vas vrlo ljut

IZDVAJAMO

Osim novih algoritama ponašanja protivnika, TIR će donijeti uistinu predivan grafički engine koji će na najbolji mogući način simulirati vozačev pogled na stazu. Osim klasičnog pogleda s poklopca motora, tu je i pogled na upravljač, posebno izmodeliran za svaki od automobila koji su na raspolaganju te doista lijepe replay kamere. Demo je pokazao kako je osjećaj brzine doista sjajan i da se u cijelosti može nositi s onim što će ga uskoro pružiti remek-djelo Codemastersa *TOCA Race Driver*, a nadamo se da će *Total Immersion Racing* podržavati i force feedback tehnologiju za volane, čime bi igra svakako ušla u must-have kategoriju svakog ljubitelja brzine.



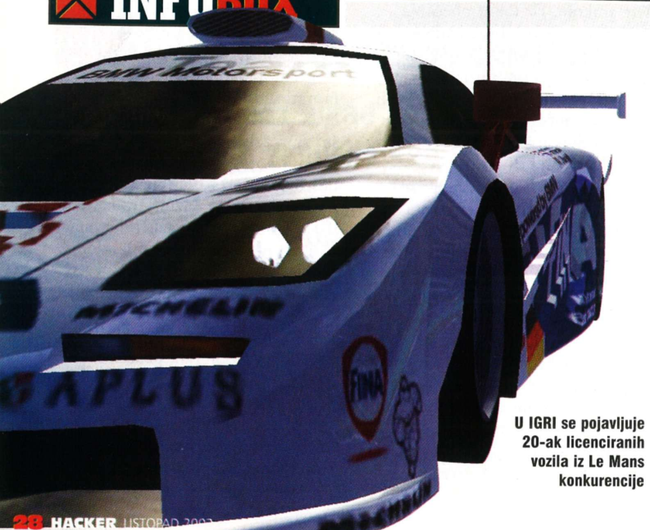
U pravim utrkama pobjeđuju samo najbolji

PIŠE **Amar Rešić**
amar.resic@janus.hr

TOTAL IMMERSION RACING

INFOBOX

PROIZVOĐAČ / **Razorworks** ■ IZDAVAČ / **Empire Interactive** ■ ŽANR / **simulacija utrka** ■ www.empireinteractive.com



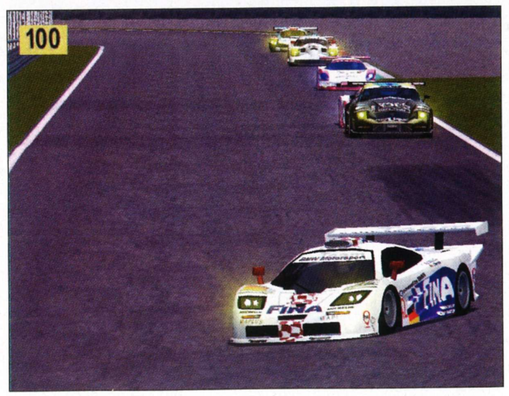
U IGRI se pojavljuje 20-ak licenciranih vozila iz Le Mans konkurencije

Empire sprema pravu poslasticu za sve ljubitelje virtualnih utrka. *Total Immersion Racing* će vas staviti za upravljač nekih od najpoznatijih trkaćih automobila današnjice, no posjedovanje licencije za većinu klasa u Le Mans natjecanju nije ono što bi trebalo privući potencijalne igrače. *TIR* se od konkurencije izdvaja, kako ga Empire u ponajboljoj maniri izdavačkih kompanija najavljuje, "revolucionarnim" algoritmima kontrole ponašanja protivnika, gotovo najvažnijim sastavnim elementom simuliranja utrka. Razorworks, ekipa koja potpisuje TIR AI engine, je dvije godine radila na stvaranju algoritama koji će protivnička vozila učiniti "svjesnima" prisustva svih ostalih vozila na stazi, te prema njihovim akcijama određivati sve reakcije tijekom utrke. Ovisno o raspoloženju mijenjat će se i odnos ostalih vozača prema vama i drugim sudionicima utrke, a trenutačno psihičko stanje virtualnih kolega koje će varirati od potpune nezainteresiranosti pa sve do naglašeno agresivnog ponašanja će biti prikazano adekvatnim znakovima iznad svakog bolida.
Posebna je pozornost posvećena programiranju skripti za situacije poput pretjecanja ili kočenja pred zavojem, gdje će protivnici pokazivati svu svoju "ljudskost". Ono što fascinira u demou igre je zagradivanje na ravninama ili pak pokazivanje prije pretjecanja koje dosad nismo imali prilike vidjeti u utrkama, a vjerujemo da će u konačnoj inačici takvi detalji biti još potpunije razrađeni. Grafički igra izgleda vrlo zadovoljavajuće, a posebno se ističe detaljnost modeliranja samih vozila i okoliša kakvu još nismo imali prilike vidjeti na PC-ju. Zahvaljujući posjedovanju licencije za prošlogodišnju Le Mans konkurenciju, *Total Immersion Racing* će omogućavati vožnju automobila i bolida iz triju velikih ACQ-klasa - GT, GTS i LMP 900. Licencije će pokriti i prava na uvrštavanje postojećih staza tako da se najavljuju Monza, Hockenheim, Sebring i Rockingem te nekolicina za čije se konačno predstavljanje čeka izlazak igre. Ljubiteljima utrka će se svidjeti što će *TIR* podržavati situacije iz pravih Le Mans utrka kada vozila svih klasa istodobno voze na stazi tako da će napredovanje kroz igru (od GT-klase pa sve do kraljevske LMP 900) biti zanimljivo u svakom trenutku. Ostaje za nadati se da će licencija pokriti i samu Le Mans stazu i da ćemo moći uživati u rastezanju okretaja do crvenog područja duž Moulsane ravnine već potkaj godine, kad se *Total Immersion Racing* pojavi na tržištu.

INFOPLUS

McLAREN

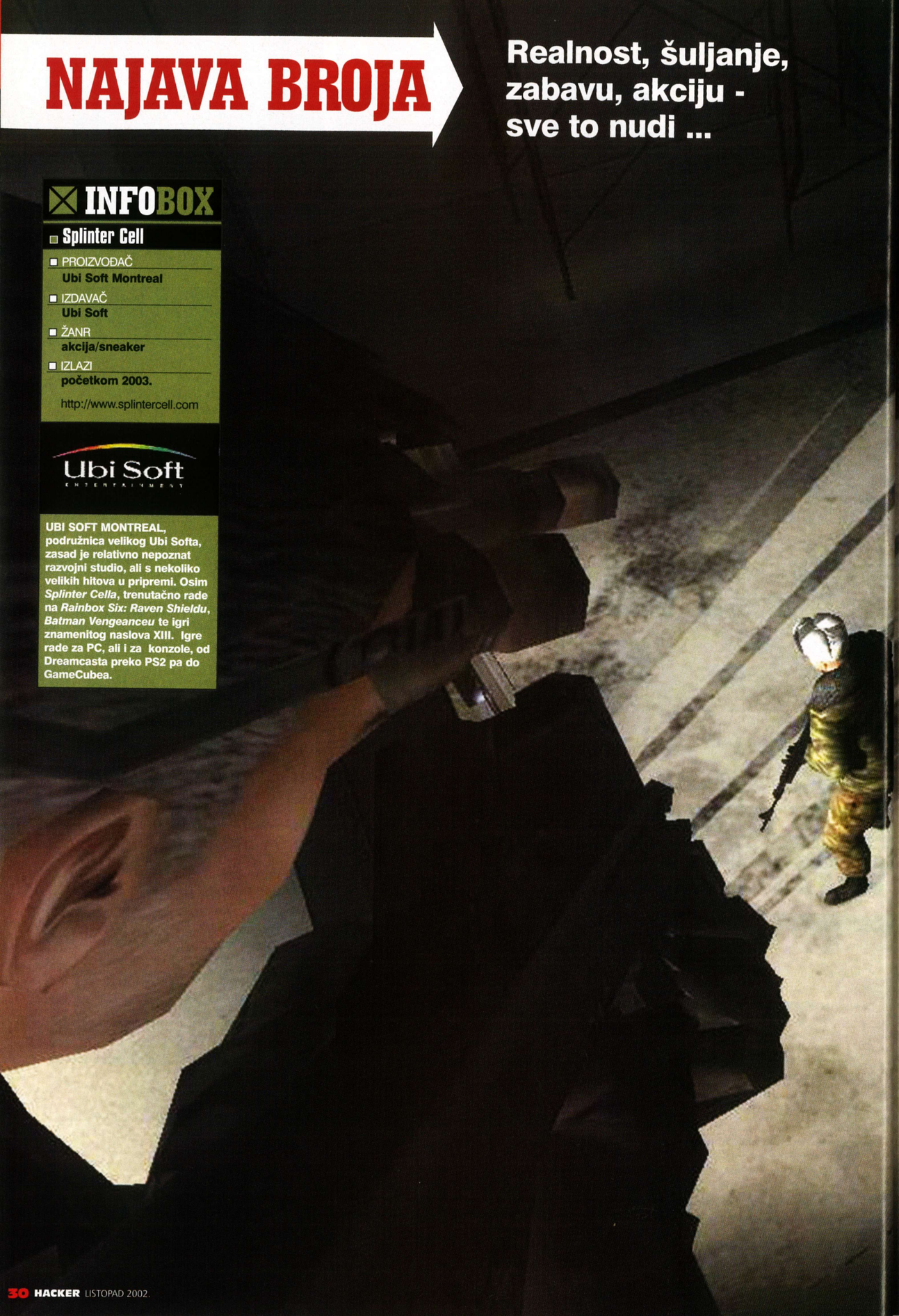
Automobil McLaren F1 će ostati zapamćen u automobilskoj povijesti kao automobil koji je 1998. postao najbrži serijski automobil na svijetu s izmjerenih 384 km/h krajnje brzine. Sagrađen od materijala koji se koriste u formuli 1, remek-djelo Gordona Murraya, legendarnog britanskog konstruktora, je do 1998., kada je proizvodnja prekinuta, proizvedeno u samo 100 primjeraka, od čega su 64 bila cestovna vozila, dok su ostali primjerci bili različite trkaće inačice. U *Total Immersion Racingu* se pojavljuje McLaren F1 GTR, bolid koji je 1997. debitirao na Le Mans i FIA GT utrkama. Nastupilo je ukupno šest bolida za tri momčadi, a BMW Motorsport momčad je uspjela postići drugo mjesto u FIA GT prvenstvu, dok je Gulf Team Daffidof u Le Mans konkurenciji pobijedio u GT-klasi te se u ukupnom poretku plasirao na drugo mjesto.



NAJAVA BROJA

Realnost, šuljanje, zabavu, akciju - sve to nudi ...

SPLINTER CELL



INFOBOX

- **Splinter Cell**
- PROIZVOĐAČ
  Ubi Soft Montreal
- IZDAVAČ
  Ubi Soft
- ŽANR
  akcija/sneaker
- IZLAZI
  početkom 2003.

http://www.splintercell.com

Ubi Soft ENTERTAINMENT

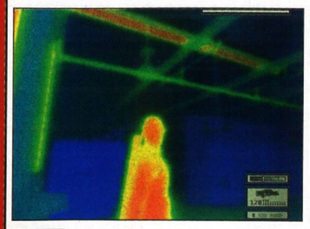
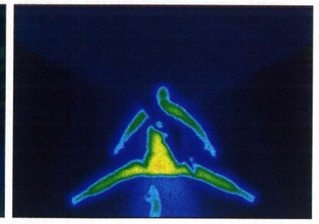
UBI SOFT MONTREAL, podružnica velikog Ubi Softa, zasad je relativno nepoznat razvojni studio, ali s nekoliko velikih hitova u pripremi. Osim *Splinter Cella*, trenutačno rade na *Rainbox Six: Raven Shieldu*, *Batman Vengeanceu* te igri znamenitog naslova XIII. Igre rade za PC, ali i za konzole, od Dreamcasta preko PS2 pa do GameCubea.

PIŠE Goran Račić
goran.racic@janus.hr

Prije nekoliko godina akcijske igre u kojima smo glavnog junaka gledali iz trećeg lica bile su na vrhuncu slave. Tomb Raider, tj. heroina Lara Croft palila je i žarila. Dakako, pokušali su se i drugi probiti, ali nisu uspjeli. A onda se i Lara izlizala. I akcije iz trećeg lica tako su polako pale u zaborav. Potom se pojavio Indiana Jones, no nije postigao nikakav bum. Novu je nadu unio Max Payne s "matrix" efektom i gomilom klišeja (ruku na srce, u igri je jedino bullet time bio dobar, sve ostalo je bilo smeće). Najnovija uzdanica već spominjanog žanra zove se Splinter Cell.

4 RAZLOGA ZA SPLINTER CELL

1. **HI-TECH IGRAČKE** - Ako ste maštali o visokoj tehnologiji, *Splinter Cell* će ostvariti sve vaše snove

2. **ADRENALINSKA AKCIJA** - Makar je igra orijentirana na šuljanje, akcije neće nedostajati

3. **VIZUALNOST** - U igra se koristi Unrealov engineu nove generacije; to je sve što nam treba

4. **MNOŠTVO POKRETA** - Broj pokreta koje ćemo moći izvesti u igri je uistinu nevjerojatan

Vjerujte, akcije neće nedostajati

INFOPLUS / TAJNE SLUŽBE

O tajnim organizacijama i špijunima mnogo se pisalo, ali većinom u sferi tehno-trilera ili sličnih, nazovimo ih, izmišljotina. Što se tiče prave istine, nju nitko ne zna. Ipak, logično je pretpostaviti da postoji veliki broj specijaliziranih odjela unutar kontraobavještajnih agencija, što vas ne treba čuditi kad se zna da je CIA veliki dio svojih operacija financirala novcem od prodaje teških droga. Moć nekih organizacija je jednostavno prevelika da bi se podredila državi, bez obzira koliko ona bila jaka.

"Igra rađena prema priči slavnog Toma Clancyja siguran je hit. Golem trud, najnovije tehnologije i pokreti koje smo oduvijek željeli vidjeti u jednoj igri jamstvo su vrhunske zabave"

JEDNOSTAVNO divno

NEPRIJATELJE ćete cesto koristiti kao živi štit

EKSTERIJERI ne zaostaju za ostatkom igre

IGRAT ĆETE JER...

- *Splinter Cell* nudi akciju viđenu samo u visokobudžetnim filmovima
- je grafika uistinu iznimna
- vas je kontraobavještajna služba oduvijek zanimala

SVE TKANINE u igri su prozirne, pogledajte zastor

ZADRŽI DAH

Za razliku od igara gdje svi snajperisti imaju mirnu ruku, u Splinter Cellu neće biti tako. Ruke vam drhte, a jedini način da ih smirite je zadržati dah. Tako ćete prije smrtonosnog pucnja pritisnuti tipku koja služi za zadržavanje daha, smiriti ruke i pritisnuti okidač. U pojedinostima je ljepota.

Spliter Cell neće biti akcija iz trećeg lica na kakve smo navikli. Razvojni tim zaklinje se da nas očekuje savršena kombinacija akcije i šuljanja. Znamo da riječi "akcija" i "šuljanje" ne idu zajedno, ali ako ste tajni agent na još tajnijem zadatku, to mijenja sve. Naime, Sam Fisher tajni je agent-operativac koji radi za najtajniju agenciju Third Echelon koja je pak dio američkog NSA-a (National Security Agency). Ponekad radi najtajnije poslove, toliko tajne da ni sam ne zna o čemu je riječ. Radnja je smještena u Gruziju (bivši SSSR), a do pravog zapleta dolazi nestankom dvaju članova CIA-e. Tijekom potrage naš će se Fisher uspjeti ubaciti u brojne strogo čuvane komplekse te otkriti plan o masovnom terorističkom napadu na SAD. Trebam li reći reći da ćemo ga na tom putu mi voditi i, dakako, pokušati spriječiti mogući napad.

NE RECI NI RIJEČ

Osim na akciju koje će sigurno biti, igra se poprilično oslanja na nečujno kretanje, skrivanje u sjenama i tih pristup. Sam Fisher je samo čovjek i ne može sam protiv cijelog svijeta, a nije otporan ni na metke, stoga će njegov najbolji prijatelj biti tama te pregršt hi-tech igračka.
Za grafiku i ostale divote pobrinut će se novi Unrealov engine. Njegovom je uporabom razvojni tim dobio mogućnost poigrati se malo svjetlom. U *Splinter Cellu* prvi put bismo trebali vidjeti realno svjetlo, što znači da će kroz rupe u zidu probijati sitne zrake svjetlosti, tj. ljudi će prolazeći pokraj objekata bacati sjene na njih pa ćete ih uspjeti vidjeti prije nego što dođu do vas. Zamislite samo kakav je užitak vidjeti sjenu stražara koji vam prilazi. Nadalje, bit će tu i različitih materijala pomalo neobičnih svojstava: našavši se primjerice ispred tankog zida, stavit ćete infracrvene naočale i pogledati jednostavno kroza nj ima li koga u sobi. Ili još bolje: zamislite filmski prizor kad se negativac šeće ispred zastora, a vi s druge strane gledate njegovu siluetu. Vadite pištolj s prigušivačem, stišćete tipku, tane izleti proizvodeći onaj poznati "flop" zvuk. Jedan manje. Dakako, bilo bi dobro da počistite iza sebe jer kažu da leš na podu uzrujava neprijatelje i potiče ih da oglase alarm. Tko bi pomislio!
Za što tiši pristup Sam ima dosta pomagala i široku lepezu pokreta. Da bi se pripremio kako treba za nadolazeće opasnosti, nosi infracrvene naočale za gledanje u mraku, "ljepljivu" kameru koja se ispaljuje iz multinamjenske puške F2000 (zamjenjuje snajper, jurišnu pušku...), "kameru za ometanje", optičku kameru na žici... Ljepljiva kamera je zgodna stvar koja, nažalost, još uvijek ne postoji - ispalite li je iz F2000, ona će se zalijepiti za bilo koju površinu omogućavajući vam nadgledanje većeg prostora i nedostupnih mjesta.
Kamera za ometanje je kamera na daljinsko upravljanje na kojoj se može aktivirati zvučnik. Negativac, naivno čeljade, doći će blizu nje da provjeri o čemu je riječ, a vi tada preko daljinskog upravljača možete pustiti plin koji će ga onesposobiti. Optičku kameru možemo vidjeti u svakom drugom filmu pa nema smisla objašnjavati što je to.
Od pokreta, tu je naginjanje i gledanje iz ugla, spuštanje pomoću užeta (konačno da i to doživimo), puzanje uza zidove, šuljanje pokraj prozora, gledanje kroz ključanicu (voajer, zar ga nije sramota?!?)... Budući da su odlično animirani, nema onih trzavih prijelaza između trčanja i hodanja, ipak je riječ o igri za koju kažu da će postati veliki hit.
Da bi vam dali do znanja koliko ste izloženi znatiželjnim očima, razvojni je tim odlučio ubaciti statusnu crtu kakvu je imao *Thief*. Ako ste igrali *Thief* serijal, sjećate se pokazivača u donjem dijelu ekrana koji vam je govorio kolike su vam šanse da vas netko otkrije. Sličnu stvar ima i *Splinter Cell*. Pokazivač uzima u obzir način na koji se krećete (velika je razlika između trčanja i šuljanja), po čemu se krećete te količinu svjetlosti kojoj ste izloženi.

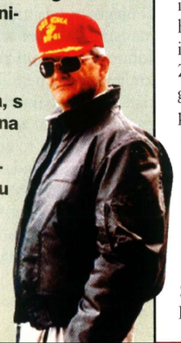
A KAD AKCIJA KONAČNO POČNE...

Koliko god da je u igri šuljanja i skrivanja, mora biti i pucnjave. Upravo će tu Sam Fisher pokazati zašto je jedan od najboljih operativaca koje je ovaj svijet vidio. Velik dio pokreta i radnji unutar *Splinter Cella* svoje korjene vuče iz brojnih akcijskih filmova. Sve što ste dosad vidjeli na TV-u i pitali se zašto to ne postoji u igrama, naći ćete ovdje. Tako Sam primjerice može staviti negativca ispred sebe koristeći ga kao živi štit. Ovisno o rangu što ga ima, njegovi će pomagači odlučiti hoće li ga žrtvovati radi općeg dobra ili će ga pokušati spasiti.
Zgodno je što u igri možete uništiti gotovo sve. Ako se negativci nalaze pokraj kakvog tanka s vodom, probušite ga i kad se soba ispuni vodom, sprže ih strujom. A ako je blizu njih aparat za gašenje požara, probušite rupu u njemu i zaslijepite ih.
No, najveće oduševljenje izazvat će Fisherova špaga između dva zida. Scena kao iz Van Dameovih filmova; Fisher će skočiti u zrak, odgurnuti ih nogama i napraviti špagu. Tako skriven dočekat će prvog stražara, spustiti se iza njega i otkloniti prijetnju. I sad recite da to nije jedna od najboljih stvari koje ste ikad čuli.
Što se pak oružja destrukcije tiče, sapominje se kakvih 13 spravica koje će vam pomoći u prolaženju igre.
Nažalost, zasad se od vatrenog oružja spominje samo pištolj s prigušivačem, standardni M-16 i višenamjenski F2000 (tri moda paljbe). Da ne biste mislili da ćete imate laserske pištolje i slične izmišljotine, napominjemo da vas u *Splinter Cellu* očekuje oružje koje je ili u širokoj upotrebi ili ga izrađuje američka vojska.
Da biste imali gdje iskušavati sve sprave i oružja, igra će se protezati na više od 12 misija (ukupno 26 karti), što bi trebalo zajamčiti 15-20 sati igre, a još ako prvi put budete više naginjali akciji, drugi ćete put igru moći završiti kao sneaker. Uglavnom, zabave neće nedostajati.
Da ne bi sve bilo tako divno, proizvođači su se trudili da sve ostane realno, stoga su izbacili jednu važnu mogućnost: pretraživanje leševa. U ranijoj fazi razvoja igre, to je bilo moguće, ali im oružje niste mogli uzeti, stoga je odlučeno da se to potpuno izbaci. Koja je korist od pretraživanja i uzimanja stvari poginulih kad znamo da im oružje nećemo moći pokupiti? Možda je tako i bolje, zamislite da se opskrbite gomilom automatskog naoružanja: igra bi se pretvorila u bjesomučno rasipanje metaka, a kako smo rekli, ovo nije pucačina, nego fina mješavina sneakera i akcije. ■

IZDVAJAMO

TKO JE TOM CLANCY?

Rođen je pod imenom Thomas L. Clancy Jr. 24. travnja 1947. Radio je u osiguravajućem društvu i sanjario o pisanju romana. Kad je čuo za pokušaj bijega ruske fregate u Švedsku, dobio je ideju za knjigu *Lov na Crveni Oktobar*. Nakon što je predsjednik SAD-a Ronald Regan javno rekao da mu se nevjerojatno sviđa, postala je bestseler. Odonda je Clancy majstor trilera ratne tematike. U knjigama često iznosi mnogo točnih tehničkih činjenica. Rado je viđen gost na razaračima i u vojnim bazama, s Pentagonom ima dobre odnose, držao je predavanja u sjedištu CIA-e. Što reći nego: za Boga miloga, Amerikanci će popušiti bilo što!



"Mnogi o *Splinter Cellu* govore kao o igri koja će pokopati *Metal Gear Solid 2*. Da, znamo da je to PS2 igra. Ali isto tako znamo da će Splinter Cell prvo izaći na Xboxu, a tek onda na PC-ju, PS2 i GameCubeu"

INFOBOX

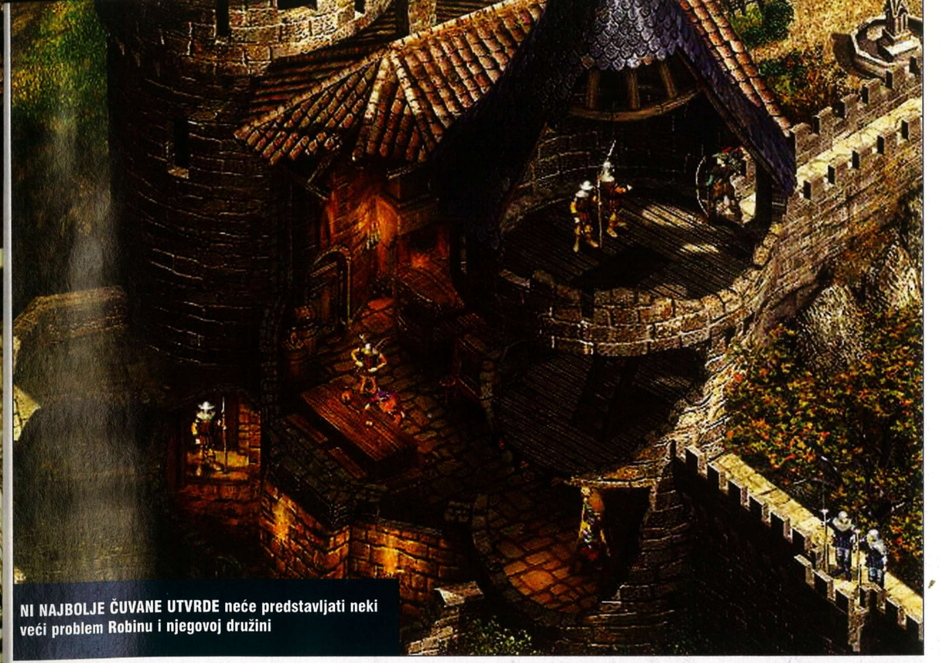
FAR CRY

- PROIZVOĐAČ
  Spellbound Entertainment
- IZDAVAČ
  Wanadoo Interactive
- ŽANR
  strategija/akcija
- IZLAZI
  studeni 2002.

www.robinhood-game.com

SPELLBOUND ENTERTAINMENT
Jedan od onih rijetkih mladih timova koji su slavu i uspjeh uspjeli postići već prvom igrom. Bio je to izvrsni *Desperados*: *Wanted Dead or Alive*, gdje je izvrsni akcijsko- strateški koncept *Commandos*: *Behind Enemy Linesa* uspješno prebačen u okružje opakog Divljeg zapada.

POKVARENO PLEMSTVO svoje zamisli i utjerivanje poreza provodi na vrlo efikasan način, šakom i mačem



NI NAJBOLJE ČUVANE UTVRDE neće predstavljati neki veći problem Robinu i njegovoj družini

ZATO JER...

ZAIGRAT ĆETE JE JER:

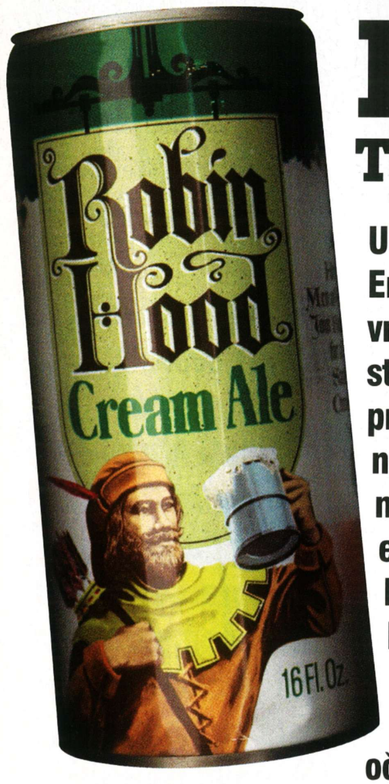
- **uživate u akcijsko-strateškim igrama**
- **ne želite propustiti novi naslov tvoraca *Desperadosa***
- **ste se oduvijek željeli obući u zeleno i širiti teror obližnjim šumarkom**

IZDVAJAMO

SHAREWOODSKI VESELJACI, PIJANDURE I PROPALI BARDOVI

Osim hrpe poznatih članova Sharewoodske družine koji će tu i tamo sudjelovati u nekim misijama tijekom igre, tu je i velika petorka legendarnih stanovnika Sharewooda na čelu s Robinom Hoodom. Kao i likovi u *Commandosu i Desperadosu*, i oni se odlikuju cijelim nizom različitih vještina i načina borbe. Tako će recimo debeljuškasti Friar Tuck neprijatelje moći mamiti i napijati kriglama alkohola, dok će pak gorostasni Little John čak i najteže i najokopljenije viteze s lakoćom podići preko glave i lansirati ga u željenom smjeru.

VELIK BROJ MISIJA događa se u obližnjim selima i utvrdama



Novi naslov tvoraca Desperadosa

ROBIN HOOD
THE LEGEND OF SHERWOOD

PIŠE **Damir Đurović**
damir.djurovic@janus.hr

U Spellbound Entertainmentovoj vrhunskoj akcijskoj strategiji nastaloj prema jednoj od najljepših srednjovjekovnih legendi, koja bi trebala izaći ujesen, ljubitelje tog doista specifičnog žanra očekuju desetci sati dobre zabave

Odigrali ste oba nastavka *Commandosa*, a *Desperadose* ste upravo završili po treći put i još vam uvijek nije dosta tog prilično jedinstvenog žanra? Tim zaslužan za briljantne *Desperadose*, prvu igru u kojoj se pokušalo nastaviti stopama *Commandos*: *Behind Enemy Linesa*, želi ponoviti sličan uspjeh. Već iskušan akcijsko-strateški koncept ovaj put smjestit će u okružje jedne od mnogima najdražih i najatraktivnijih legendi svih vremena, one o Robinu Hoodu i njegovoj veseloj družini odmetnika koji su se borili protiv pokvarenoga plemstva, krali bogatima i darivali siromašnima.

MUŠKARCI U TAJICAMA

Gotovo je nemoguće da postoji osoba starija od pet godina koja nije barem nešto čula o podvizima britanskog "odmetnika" Robina Hooda i njegove vesele družine. Budući da su se autori pri izradi igre koristili različitim izvorima, uključujući filmove, knjige pa i crtane filmove o tom legendarnom saksonskom plemiću, bit će tu doista zanimljivih ideja, ali ne i nekog ozbiljnijeg skretanja s osnovne priče. Ukratko, Robin od Lockslyja se nakon niza godina provedenih na Bliskom istoku u križarskim ratovima vraća kući na svoj posjed. No, ondje ga umjesto gozbe i pet-šest djevica za desert očekuje samo brdo problema, ubrzo saznaje za smrt svojega oca i gubitak posjeda. No, nevoljama tu nije kraj: pri povratku s Istoka britanski je kralj Richard otet te zatočen u tamnici negdje u Austriji. U njegovoj odsutnosti lokalno normansko plemstvo na čelu s princom Johnom čeličnom rukom upravlja kraljevstvom, nemilice trošeći i iskorištavajući seljake. Nije im ni na kraj pameti da plate za oslobađanje kralja Richarda jer bi to značilo kraj njihove okrutne vladavine. Robin, spasivši šačicu nedužnih seljaka, bježi u obližnje šume Sherwooda gdje okuplja malenu veselu družinu čija je glavna zadaća pomagati seljacima te prikupiti novac potreban za otkupninu kralja Richarda i vratiti ga u Englesku, što je i konačan cilj igre.

MISSION IMPOSSIBLE

Suprotno prijašnjim igrama strateško-akcijskoga žanra, *Commandosu* i *Desperadosu*, Spellboundov novi uradak neće imati linearnu priču i biti sastavljen od nekolicine nevjerojatno dugih misija nego od četrdesetak kraćih, od čega bi ih otprilike polovica bila unaprijed predodređena i usko vezana uz priču, dok bi druga polovica obuhvaćala različite nasumce odabrane zadatke nešto manje kompleksnosti. No, najvažnije je da ni tijek misija, a ni njihova međusobna povezanost nisu linearni nego će vam se pri završetku svakog podviga pružiti mogućnost odigravanja nekoliko u tom trenutku dostupnih zadataka. Dakako, postoji i nekoliko misija do kojih jednostavno nećete moći stići ne obavite li određene stvari, bitne za daljni tijek priče. S druge strane, s vremena na vrijeme zalomit će se pokoji strašno kompleksan i zahtjevan pothvat, vrijedan Robin Hoodove slave i vještine. Niz kratih, ali vrlo zanimljivih misija poput pripremanja zasjeda u dubinama Sharewooda, otimanja novca prisilno uzetog seljacima ili pak nabavke oružja i opreme iz obližnjeg dobro čuvanog spremišta, ako ništa drugo, barem će osvježiti igru. Spomenimo samo neke od lokacija na kojima ćete morati odraditi spomenute kompleksnije misije koje su doista pretrpane akcijom te ćete ih po nekoliko puta posjećivati u različitim vremenskim uvjetima ili u različito doba dana:

Uživajte u podvizima Robina Hooda i njegove odvažne družine, kradite bogatima, darujte siromašnima i dobro se zabavite

to su poznate engleske utvrde poput Nottingama, Laicestera i Yorka, dakako sa svim pripadajućim negativcima, koji su bili jednako slavni po svojim zlim djelima koliko Robin Hood i njegova ekipa po dobru koje su činili.

MALO NAS JE, AL' SMO JAKI

Ako ste igrali *Commandose* ili pak *Desperadose*, bit će vam dobro poznato osnovno načelo na kojem funkcionira igra i njezino igraće sučelje: dakle, kroz misije vodite nekoliko likova neposredno odabranih baš za taj zadatak, koji se međusobno razlikuju po cijelom nizu vještina i načina borbe, i to u stvarnom vremenu. Akcijski elementi, tj. vrlo zanimljivo riješena borba s različitim srednjovjekovnim oružjem predstavlja glavnu razliku u odnosu na dosad izašle akcijske strategije u stvarnom vremenu. Ako ste možda skloniji tihom izvršavanju zadataka, prikradanju i eliminiranju neprijatelja samo u bezizlaznim situacijama, igra će vam pružiti i tu mogućnost. Što se vizualne izvedbe tiče, *Robin Hood* je još jedan od malobrojnih primjera vješte uporabe 2D-grafike kojom su prekrasno i nevjerojatno detaljno oživotvorene neke od poznatih britanskih srednjovjekovnih lokacija. Dodatno ušminkan *Desperadosov* grafički engine pobrinut će se da sve skupa predivno izgleda i zvuči, a da igra opet ne bude prezahtjevna (minimalna konfiguracija P3 500). Da stvar bude još bolja, igra je trenutačno u završnoj beta-fazi i gotovo će sigurno biti dovršena do sredine studenog, kad je i planiran njezin izlazak.

INFOBOX

FAR CRY

- PROIZVOĐAČ
  EA Seattle
- IZDAVAČ
  EA
- ŽANR
  arkadna utrka
- IZLAZI
  u trećem tromjesečju 2002.

www.ea.com

EA SEATTLE
EA Seattle je samo jedan u nizu Electronic Artsovih razvojnih studija. Njihovi prijašnji radovi obuhvaćali su igre za američko tržište (*Outdoor Sports* i slične). Rad na visokobudžetnom naslovu *Hot Pursuit 2* mogla bi biti njihova ulaznica u svijet "velikih".

Nevjerojatna grafika natjerat će nas da vozimo i vozimo

Vruuuuuuum

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

PIŠE **Goran Račić**
goran.racic@janus.hr

Prepun adrenalina!

Adrenalin je jedina stvar na koju je Electronic Arts ciljao kad je najavio novi nastavak *Need for Speed* serijala nazvan *NFS: Hot Pursuit 2*. Svi koji su pratili taj serijal znaju da je prvi *Hot Pursuit* bio naziv za *NFS 3*. Ali isto tako znaju da je nakon tog nastavka serijal krenuo nizbrdo i ljudima počeo ići na živce. Problem nije bio u zasićenju (jurnjave nikad dosta) ni u lošoj izvedbi (daleko od toga), nego u nemogućnosti unošenja noviteta i zabave. *Hot Pursuit* se "proslavio" zahvaljujući mogućnosti preuzimanja uloge policajca i hvatanju manijaka koji se natjeravaju po cestama. Ne treba reći da je igranje u mreži bila prava zabava; policajci i lopovi u *NFS*-inačici. Kako bi vratili *NFS*-serijal među žive, ljudi iz EA su odlučili da je vrijeme za novi nastavak *Hot Pursuita* punog imena *Need for Speed: Hot Pursuit 2* (igru možemo očekivati i na PC-ju i na konzolama).

JOŠ SAMO MALO BRZINE

Kao i u originalu, naći ćemo se u ulozi policajca. No ovaj put to neće biti "jednokratno" zanimanje, nego postoji mod igre nazvan *top cop*. Kad završite 30, nazovimo ih, misija, postat ćete policajac na dužnosti i prava zvjerka. Svaka uspješno obavljena misija bit će nagrađena; očekuju vas nove staze, novi automobili i nova poboljšanja koja će vaš ionako superbrz auto pretvoriti u svemirski brod na kotačima. Kako momci u plavom nikad ne putuju sami, uvijek možete pozvati podršku koja će rado za vas postaviti cestovne blokade, organizirati potjeru helikopterom (spominje se bacanje kanti s uljem na cestu ili na vas; nismo sigurni da policija ima takvu slobodu provođenja pravde)... Osim već spomenutog moda, tu je još i *quick race*, *single challenge*, *hot pursuit* i *championship*.
Dakako, bilo bi glupo imati samo nekoliko staza u cijeloj igri, pa se razvojni tim potrudio i napravio ih 20. Vozit ćete kroz šumske predjele, gdje će se zrake sunca probijati kroz granje, a lišće taložiti na cesti; vozit ćete kroz planinske krajeve, gdje će jedan krivi potez značiti pad s litice; vozit ćete pokraj morske obale, uzduž aktivnog vulkana... Mjesta za stiskanje papučice za gas neće nedostajati.
Svaka je staza do određene granice otvorena tako da će vam biti pružena mogućnost da nađete kakav prečac, što će vam uštedjeti nekoliko sekundi dragocjenog vremena, ili pak pobjegnete upornoj policiji.
Ne treba ni sumnjati da će svi predjeli biti napravljeni s velikim brojem detalja - pješčane oluje, dim, vatra, lišće koje se diže s ceste nakon što vi protutnjite svojim autom - što samo znači da možemo očekivati još jednu tehnički savršenu igru Electronic Artsa.

A AUTI?

Ah, ti predmeti naših želja. Ono za čime žudi srce svakog muškarca nisu žene ili bogatstvo nego brzi auti (makar za njih treba mnogo novaca, a zna se da uz brz auto idu žene). *Need for Speed* serijal nikad u tom dijelu nije podbacio. Uvijek smo dobivali samo najbolje i najbrže. *Hot Pursuit 2* može se pohvaliti s više od 20 automobila, a ne treba ni reći da su čista egzotika i da EA ima licenciju za sve. To znači da ćemo uživati u vjerno prenesenim modelima.
Trenutačno nam je poznat 21 model, ali na našu veliku radost kažu da ih možemo očekivati još. Spomenimo koji: za one s "klasičnim" ukusom bit će tu nekoliko BMW-ovih modela, M5 i Z8. Za one koji vole brze i elegantne modele preporučujemo *ferrari F50* ili *lamborghini diablo VT 6.0*. Dakako, možete izabrati i nešto drugo ako vam se naša ponuda ne sviđa. Ni *dodge viper GTS* nije loš izbor, *lamborghini murciélago* se također čini simpatičnim, *McLaren F1 LM* svi znamo što je. Računajte još na Mercedesove modele (CL55 i CLK-GTR), Porscheove (911 *turbo* i *carrera GT*) te *lostu*, *jaguar*, *ford*, *chevrolet*, pa čak i *opel*. Kao šećer na kraju, tu je i *aston martin vanquish*.

Vrlo je malo stvari dobro raditi polako. Pogotovo voziti. Istina, sigurnije je. Ali onda nema adrenalina

TEHNIČKA STRANA IGRE

Ako smo se na nešto navikli u Electronic Artsovim igrama, onda je to iznimno visoka razina tehničke kvalitete. Sjetite se svih *motion capturea*, vjerno prenesenih modela, grafike od koje zastaje dah... *Need for Speed* nije iznimka. Posebno treba pohvaliti razvojni tim koji je dodatno nadograđivao engine kad su uvidjeli da ga je vrijeme pregazilo. Mnogo se vremena posvetilo osvjetljenju kako krajolika, tako i voznih modela. Svi automobili izgledaju kao da su od lima, tj. refleksije sa šasije djeluju prirodno, lomovi svjetlosti prikazuju krom tako stvarno da ga možete dotaknuti. Obratili su pozornost i na prirodu uz cestu; možete očekivati vjerno prikazana drveća, grane koje se njišu na povjetarcu... Dakako, ne možemo pričati o realističnim prikazima gdje svaki list treperi, ali to nije ni potrebno jer ćete u prosjeku voziti više od 200 kilometara na sat.
I glazba će biti iznimno kvalitetna, što će samo još pojačati užitak vožnje, tj. bezglave jurnjave.
Kako ni jedna moderna igra ne može izaći na tržište bez dobrog multiplayera, tako *Hot Pursuit 2* može istodobno zaigrati do osam igrača. Podržano je igranje u LAN-u i preko Interneta (ubrajamo i Direct IP). ☐

Najbrži auti sigurno će povećati prodaju ovog naslova

ZATO JER...

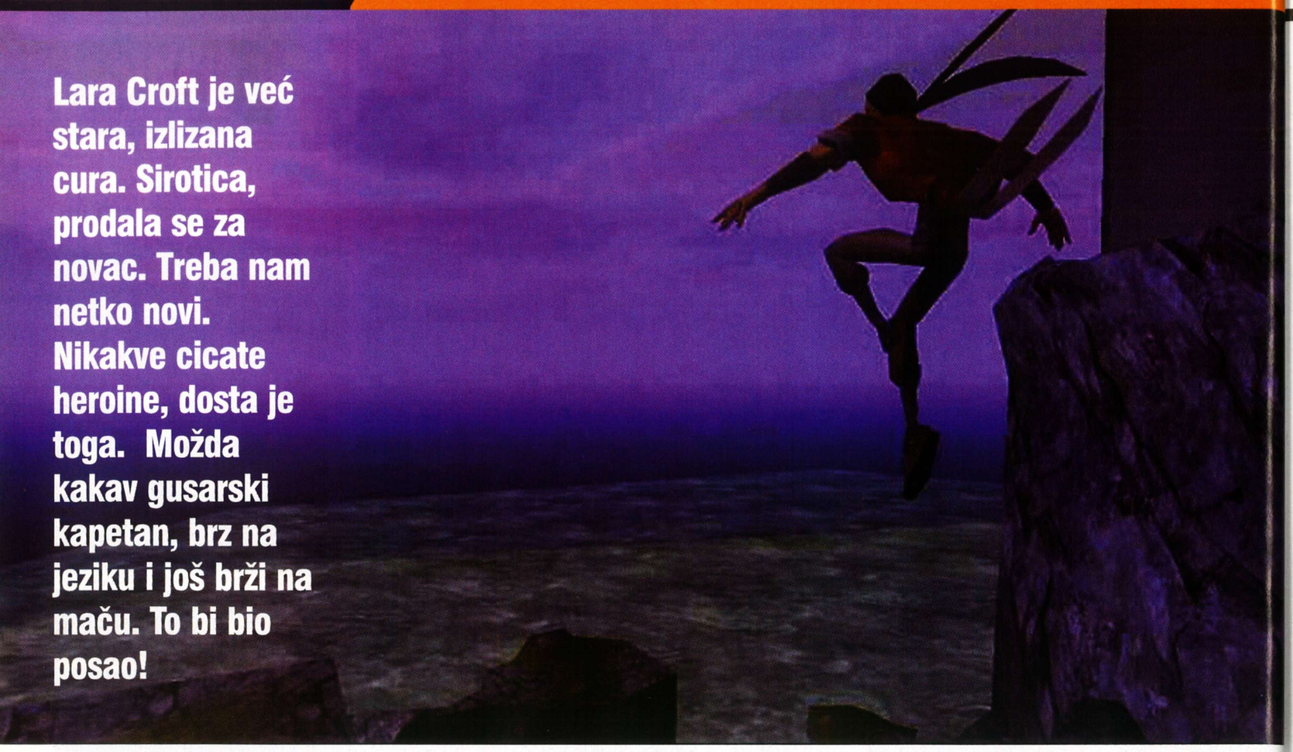
IGRAT ĆETE JE JER:

- **je brzina vaše srednje ime**
- **ste uživali u originalnom *Hot Pursuitu***
- **ste obožavatelj EA-ih igara**

Policijske potjere čest su prizor na cestama Hot Pursuita 2

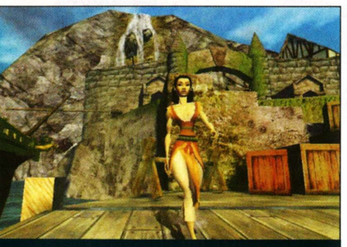
IZDVAJAMO / IZLAZAK IGRE NA NEKOLIKO PLATFORMI

Novi *NFS: Hot Pursuit 2* razvija se za nekoliko platformi. Nas dakako zanima samo PC, ali igri se raduju i vlasnici PlayStationa 2, Xboxa te GameCubea. Sve inačice igre očekujemo istodobno.

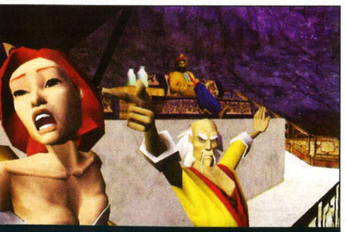


Lara Croft je već stara, izlizana cura. Sirotica, prodala se za novac. Treba nam netko novi. Nikakve cicate heroine, dosta je toga. Možda kakav gusarski kapetan, brz na jeziku i još brži na maču. To bi bio posao!

GALLEON: ISLANDS OF MYSTERY



Brojni detalji bit će jedan od razloga da idete dalje



Vrišti za tatu!

Kako su ti prsa razvijena!

PIŠE **Goran Račić**
goran.racic@janus.hr

INFOBOX

- **GALLEON: ISLANDS OF MYSTERY**
- PROIZVOĐAČ: **Confounding Factor**
- IZDAVAČ: **Interplay**
- ŽANR: **akcija/avantura**
- IZLAZI: **u drugom tromjesečju 2003.**

http://www.confounding-factor.com/

Ako volite akcijsko-avanturističke igre, za *Galleon* ste sigurno čuli, poseban je barem iz dvaju razloga. Prvo, u izradi je od 1998. (nevažna činjenica). Drugo, radi ga tvorac Lare Croft i prvog *Tomb Raidera* (koji je bio dobar). Toby Gard (Larin tata) će nam približiti gusarski život kroz lik Rhame Sabriera, neustrašivog kapetana, pravog muškarca i zavodnika. Uživat ćemo prateći njegove avanture, koje će ga odvesti na šest velikih otoka te pregršt mističnih i predivno dizajniranih lokacija u potrazi za mističnim predmetom neograničene moći. Mmmm, kakva akcija...
A da bi zabava bila doista vrhunska, pobrinut će se 15 različitih oružja (neka su magična) te mnogobrojni neprijatelji koje Rhama mora "otkloniti" na putu do uspjeha. Oštricu njegovog vjernog mača osjetit će mnogi, i probisvjeti i jači neprijatelji koji su ponekad veći od njega i 300 puta (nije pogreška) te će s posebnim zadovoljstvom navaliti na njih. Što će ih se uspjeti riješiti, može dakako zahvaliti svojoj nevjerojatnoj tjelesnoj agilnosti; visoko skače, penje se bolje od divokoze, momak je pravi. Upravo će se ta široka paleta pokreta pokazati presudnom u borbi koja se pretežno odvija prsa o prsa.
Da Rhama ne bi bio usamljen na svojim putovanjima, pomagat će mu dvije žene (kažu da iza svakog uspješnog muškarca stoji žena; zamislite koliki je njegov uspjeh kad ima dvije). Faith se dobro snalazi s magijom i zna ponešto o medicini, a Mihoko je pravi mali šećer. Istina da je prije bila profesionalni ubojica, ali hej, pružimo curi drugu šansu. Upamtite, zagonetke koje se pojavljuju tijekom igre zahtijevat će suradnju glavnog lika i njegovih pratilja.
Znamo da ste navikli na dobru grafiku, no ne bojte se. *Galleon* je pravi melem za oči. Dizajneri su se trudili živo oslikati sve dijelove terena - čak i dosadne tamnice i spilje imaju nevjerojatno mnogo detalja te pršte od krasota. *Galleon* će se čak i grafički razlikovati od gomile igara koje svakodnevno igramo. Svi su likovi stilizirani pa izgledaju kao da su pobjegli iz crtanih filmova. Možda ćete pomisliti da je to neozbiljna igra, ali kad se Rhama okrene prema kameri i kad vidite koliko samo emocija njegovo lice pokazuje...
I zato, ljudi, braćo, suigrači, čekajmo *Galleon*. Čekajmo i radujmo se. ■

"RAZNOLIKOST NIVOA, ZABAVA, STILIZIRANA GRAFIKA - MOŽDA SE IPAK ISPLATILO ČEKATI ČETIRI GODINE DA IGRA IZAĐE"

NOFL2: A SPY IN H.A.R.M.S. WAY

INFOBOX

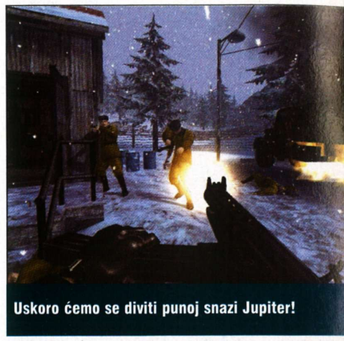
- **NOFL2: A SPY IN H.A.R.M.S. WAY**
- PROIZVOĐAČ: **Monolith**
- IZDAVAČ: **Sierra**
- ŽANR: **FPS**
- IZLAZI: **listopad 2002.**

www.nofl2.sierra.com

PIŠE **Krešimir Lauš**
kresimir.laus@janus.hr

Slatka Kata donedavno je bila vrlo sramežljiva djevojka koja nam ni uz najupornije nagovaranje nije htjela otkriti previše pojedinosti o svojoj novoj avanturi. Na kraju, slomljena našim superiornim šarmom, odlučila nam se povjeriti i odati neke sočne detalje! Započela je stravičnom pričom o zloj organizaciji H.A.R.M. koja preko opakih nindžolikih djevojaka još jednom želi ugroziti njezin život. Kao da samo održavanje egzistencije nije dovoljno velik problem, naša će ljepotica onako usput spasiti svijet od nuklearne prijetnje majčice Rusije. Da, Rusije, odnosno SSSR-a, jer je radnja smještena u *setting* psihodeličnih šezdesetih, što je omogućilo da se iskoristi obilje najrazličitijih ideja i doskočica koje proizlaze iz tog razdoblja. A prije nego vas uputimo u iste, pozabavimo se nekim novim informacijama koje se tiču novog Jupitera. Kao prvo, sada se već definitivno zna da će biti iznimno brz i fluidan, te da će sadržavati nevjerojatno detaljne teksture i dosad po mekoći i uvjerljivosti nenadmašene animacije kostura. Također bismo se trebali nagledati i naprednih čestičnih efeketa, pa bi se recimo kakvo bure moglo rasprsnuti na doslovce tisuću komadića.
Spomenimo i realistično projicirane sjene, potpuno animiranu vegetaciju te vodu u kojoj će se reflektirati okoliš, i ispovraćat ćemo se od sreće!
Atmosferalije i ostale tričarije se podrazumijevaju pa će već početni nivo u Sibiru obilovati snježnim pahuljama i naletima vjetra. Jedan će se pak nivo odigravati u Akronu, Ohio (um?). Ali ne bilo kakvom, nego nakrcanom podivljalim nindžama i tornadima koji će čupati drveće i okolne objekte! Spomenimo i onaj u kojem ćete deratizirati bazu od agresivnih pantomimičara, a s obzirom na njihovu nepodnošljivu reputaciju, to nikako ne može biti loše. No nije sve u maštovitim kulisama, *NOFL 2* bit će iznimno interaktivan pa bi recimo rušenje namještaja, otvaranje ladica, korištenje WC-a te prebiranje po hrpi papira trebalo biti sasvim normalna stvar i jedan novi standard u FPS-u. Tako će i neprijatelji biti vrlo interaktivni i životni pa ne samo da će imati odgovarajući AI, nego će tu biti i obilje različitih animacija poput pušenja cigara, odlaska na zahod i slično. Sve u svemu, s još većim naglaskom na *stealth*, novim spravicama i razrađenom MP-om, *NOFL 2* neće biti ništa manje nego apsolutni hit! Eh, Kato, Kato... ■

Malo će ga pecnut pa će zaspat



Uskoro ćemo se diviti punoj snazi Jupiter!

Iznimno detaljne teksture i efekti plamena

S još većim naglaskom na *stealth*, novim spravicama i razrađenim MP-om, *NOFL2* neće biti ništa manje nego apsolutni hit

PIŠE **Damir Đurović** | damir.djurovic@janus.hr

ECTS 2002 - London, Earls Court, 28.-31.8.2002.

Ove godine ECTS je preseljen u mnogo veći i atraktivniji prostor Earls Courta

[1] Redovi na uazu za obične smrtnike, ponekad je stvarno biti novinar [2] Broj posjetitelja bio je ipak nešto veći negoli je to bio slučaj prošle godine [3] Mjesto za odmor od napornog bauljanja sajmom te ujedno lokacija za ispiti čašicu, dvije [4] Prije svih isprobati nadolazeće hitove na gigantskim plazma-screenovima, niste li to oduvijek željeli?

Korak naprijed ili još jedno razočaranje?

NAGRADE ECTS 2002

Kao i mnoge druge konvencije i festivali, i ECTS ima svoju nagradu koja, iako nešto manje prestižna, ipak predstavlja određeno mjerilo u svijetu igara. Ovogodišnji dobitnici su:

NAJBOLJA IGRA SAJMA - Spinter Cell
NAJBOLJA PC-IGRA SAJMA - Breed
NAJBOLJA KONZOLAŠKA IGRA SAJMA - Pro Evoution Soccer 2
NAJBOLJI KOMAD PC-HARDVERA - Gainward GeForce4 'Powerpack' Ultra/750XP Golden Sample
NAJBOLJA PC-IGRA GODINE - Medal of Honor Allied Assault
NAJBOLJA KONZOLAŠKA IGRA GODINE - Grand Theft Auto 3
NAJBOLJI IZDAVAČ GODINE - Electronic Arts

"BROKEN SWORD 3 THE SLEEPING DRAGON NAJZNAČAJNIJA JE PREMIJERA OVOGODIŠNJEG ECTS-A, A SPLINTER CELL NAJATRAKTIVNIJA IGRA"

Nekad rame uz rame E3-ju, najvećem godišnjem sajmu posvećenim svijetu i industriji igara koji nudi obilje vijesti i glamuroznih najava, ECTS, njegov euroski pandan, i ove je godine ostao u sjeni svog dalekog, američkog brata. Najveća europska konvencija posvećena igraćoj industriji odvijala se, kao i dosad, u Londonu potkraj kolovoza. Nažalost, ni ovogodišnji se ECTS nije ni atraktivnošću ni sadržajem približio dobrom, starom, zlatnom ECTS-u otprije tri-četiri godine. Većina se velikih svjetskih izdavačkih divova i ove godine odlučila utući hrpe zelenih novčanica na E3 ne bi li se ondje što glamuroznije predstavila te potpuno zaobišla ovo europsko događanje. Što se tiče nešto krupnijih faca dubokih džepova (Nintendo, Microsoft, Sega), oni su odlučili tijekom ljeta ili početkom jeseni organizirati vlastite, po njihovom skromnom mišljenju mnogo efektivnije minikonvecije i prezentacije namijenjene samo novinarima. No uzme li se sve u obzir, cjelokupan dojam o najvećem europskom gejmerskom događaju godine nešto je optimističniji zahvaljujući nizu pametnih poteza povučenih od strane organizatora.

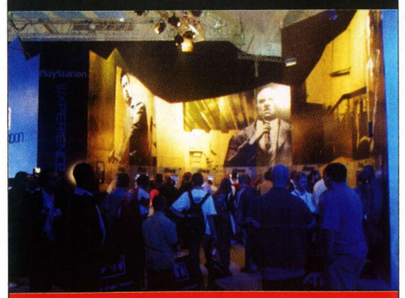
KORAK PO KORAK

Kako je bilo i najavljivano, lokacija ECTS-a je premještena nekoliko stotina metara južnije od Olympia Halla, dosadašnjeg mjesta održavanja, u mnogo atraktivniji, moderniji i znatno bolje opremljen konvencijski centar Earls Court Hall. Samim tim i prvi je dojam što ga je sajam ostavljao na posjetitelje bio mnogo bolji, a sve se odrazilo i na samu organizaciju, koja je sada bila znatno bolja i učinkovitija negoli prije. Nažalost, od brojnih izdavačkih kuća koje su nazočile ECTS-u, rijetko je koja tijekom tri dana održavanja sajma pokazala išta više od već viđene ponude igara s E3-ja u Los Angelesu. Pogađate, najviše su podbacili američki izdavači, dok su Japanci kao glavni predstavnici konzolaškog svijeta konačno ponovno pokazali rast zanimanja za ECTS polagano mu se vraćajući.

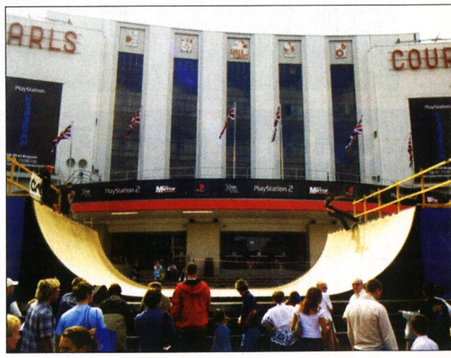
EUROPLJANI PONOVNO SPAŠAVAJU STVAR

Malene europske proizvođačke kuće i brojni novonikli istočnoeuropski razvojni timovi ponovno su spasili stvar predstavivši najveći broj zanimljivih noviteta. Tako je primjerice Revolution održao ekskluzivnu konferenciju za novinare na kojoj je razotkrio konkretne pojedinosti o trećem nastavku proslavljenog avanturističkog serijala *Broken Sword 3*. Njemačka proizvođačka kuća Westka Interactive, koja se nedavno našla u kaosu financijskih problema, konačno se sabrala i na ECTS-u potvrdila da je s njihovom iznimno obećavajućom ZF FPS-igrom *Y-Project* sve u redu te okupljene novinare zatrpala hrpom novih materijala vezanih uz nju. Nastavci niza zapaženih prošlogodišnjih njemačkih hitova poput *Gothica* i *Aquanoxa* također su bili omiljena tema za raspravu u zalogajnicama i kafeterijama razbacanim po Earls Courtu i njegovoj okolici. Ruski izdavači i proizvođači, uključujući Buka Entertainment i 1C Company, konačno su počeli zauzimati svoje zasluženo mjesto kako na svjetskoj, tako i na europskoj pozornici, tako da u skorijoj budućnosti možete očekivati pregršt zanimljivih ruskih igara kojih je tijekom sajma medijima predstavljen popriličan broj. Što se pak proizvođača hardvera tiče, manje-više svi su važniji bili na okupu, a AMD se pokušao dodatno istaknuti sponzoriranjem ovogodišnje prezentacijske prostorije namijenjene brojnim manjim proizvođačkim kućama koje nisu zakupile štandove. Ono čega je ECTS-u daleko najviše nedostajalo su ekskluzivne premijere kojima je ovogodišnji E3 obilovao. Namjeravaju li povećati atraktivnost sajma, organizatori će morati pronaći način kako doći do velikih igara poznatih proizvođača koje bi na njem bile ekskluzivno najavljivanje, u suprotnom stvari ne mirišu na dobro. Na kraju krajeva, ECTS je i ove godine daleko od onoga što je nekad bio, no donekle tješi da je, zahvaljujući trudu organizatora, prestao dalje padati u ponor, što znači da nas možda već dogodine čekaju mnogo veća iznenađenja i zanimljivosti.

PLAYSTATION EXPERIENCE



Najsvjetlija točka ovogodišnjeg ECTS-a bio je Sonyjev događaj pod nazivom PlayStation Experience. Ideja je bila otvoriti dio sajma javnosti te joj omogućiti igranje i pregledavanje najnovijih igara koje će se pojaviti do konca godine. Tako su svi PS2 fanovi mogli uživati u demoinačicama potencijalnih hitova kao što su primjerice tri godine razvijani The Getaway, otkačen, ali simpatičan Squaerov RPG Kingdom Hearts ili pak jedna od budućih zvijezda Sonyjeve online usluge, taktička pucačina SOCOM. U svakom slučaju, više takvih događaja jedina su šansa za svjetliju budućnost ECTS-a.

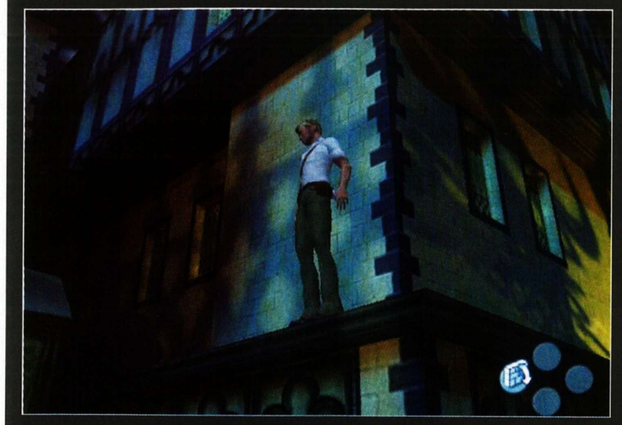


Sony je oduvijek bio poznat po priređivanju raznoraznih dodatnih atrakcija tijekom trajanja igraćih sajmova

PIŠU **Goran Račić** | goran.racic@janus.hr | **Damir Đurović** | damir.djurovic@janus.hr

ECTS 2002 - London, Earls Court, 28.-31.8.2002.

Broken Sword 3 The Sleeping Dragon



Ako imalo volite avanturistični žanr, tada je premijerno prikazivanje trećeg nastavka *Broken Sworda* bio i više nego dovoljan razlog da posjetite ECTS. Naime, Charles Cecil, otac tog serijala izvrsnog scenarija, utemeljenog na mitovima i legendama o templarima i brojnim drugim drevenim civilizacijama, je na specijalnoj i iznimno posjećnoj konferenciji za novinstvo organiziranoj već prvog dana sajma prikazao prve konkretne materijale iz igre, izrađene u najnovijoj inačici Criterionovog Renderware grafičkog enginea. Osim očiglednog prelaska u svijet 3D-grafike i isticanja niza mogućnosti koje se otvaraju tim potezom, najveća rasprava tijekom konferencije za novinstvo i samog sajma vodila se oko akcijskih scena viđenih u kratkom *Broken Sword 3* traileru premijerno prikazanom upravo u Londonu. Naime, fanovi *Broken Swod* serijala pobojali su se da se treći nastavak

pretvorio u nešto sasvim novo i neprihvatljivo, no Charles Cecil ih je brzo umirio potvrdivši da će igra sadržavati neke akcijske elemente, ali će oni biti sastavni dio velike avanture u kojoj nećete ništa manje uživati negoli u onima iz dvaju prijašnjih nastavaka. Iako se funkcionalno način igranja promijenio zbog prelaska na sasvim novo i slobodnije igrače sučelje, *The Sleeping Dragon* će ipak biti kao i svi dobri stari *Broken Swordovi*. Što se tiče sadržaja samog scenarija, ekipa iz Revolutiona nije objavila nikakve pojedinosti, otkrili su samo da će tajna udruženja templara ponovno imati značajnu ulogu te da će sve nepoznanice iz prvih dvaju nastavka biti konačno razotkrivene. Igra bi se trebala na tržištu pojaviti u drugoj polovici iduće godine.

Chrome

Poljaci su ove godine na ECTS-u željeli predstaviti samo najbolje, a jedan od njihovih najjačih naslova zacijelo je *Chrome*. Iako ste o njemu već mogli čitati u Hackeru, nije na odmet podsjetiti se i spomenuti koju novost. *Chrome* je zapravo futuristički taktički shooter koji se potpuno prilagođava igraču, po čemu se najviše i razlikuje od svih ostalih današnjih igara. Ovisno o tome kako opremite glavni lik (lovac na glave imena Bolt Logam), i igra će mijenjati svoje atribute. Opremite li ga viškom oružja, ona će se polako pretvarati u pravi FPS. Bude li pak malo više tehnologije, pretvorit će se u taktičku igru. No, kako god ga opremili, igra bi trebala biti zabavna. Dodatni je plus i to što možete sjesti u bilo koje vozilo i na brzaka odjuriti ususret zalasku sunca.

Xenus

U posljednje je vrijeme Kolumbija omiljeno mjesto radnje različitih FPS-ova. Tako je i ukrajinski razvojni tim Deep Shadows radnju *Xenusa* smjestio u tu južnoameričku državu. Vaš zadatak nije pobiti sve, nego naći nestalu sestru (novinarku). No tijekom te (hvalevrijedne) potrage radit ćete sve i svašta: bit ćete plaćenik jedne od šest frakcija, voziti različita prijevozna sredstva, i sve to ne biste li zaradili koji dolar i kupili jedno od 20 oružja koje ćete moći koristiti u igri. Makar se na prvi pogled čini kao najobičniji FPS, *Xenus* će, kažu, biti novi *Deus Ex*. Osim različitih načina prolaženja kroz igru, svijet kroz koji se krećete nije podijeljen na nivoe nego je jedna velika površina od 25 kilometara kvadratnih. Sad vam je jasno zašto su prijevozna sredstva važna u igri.

Ring 2

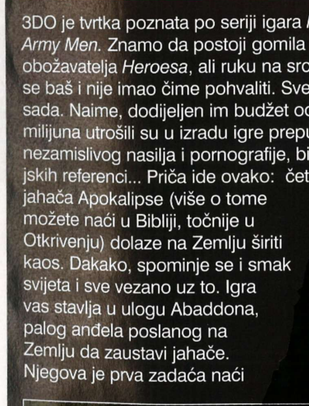
Neki od vas će se sjetiti da je u Hackeru već recenzirana igra *Ring* slovenskog Arxel Tribea. Istina, nije dobila najvišu ocjenu, ali u svijetu je uživala veliku popularnost. *Ring 2* se uvelike temelji na originalu. A kako i ne bi kad je igra zapravo prerada Wagnerovog *Prstena Nibelunga* (što je opet prerada starogermanskog epa). Opet ćemo pratiti glavnog junaka Siegfrieda (divljeg čovjeka rođena iz zabranjene ljubavi) koji će ubijati divove, stati na put bogovima, zadobiti ljubav jedne Valkire te na kraju promatrati sumrak bogova i kraj velikog Votana. *Ring 2* je avantura u kojoj ćemo voditi 3D-likove ispred prerenderiranih pozadina. Svi oni koju su već igrali Arxel Tribeove igre znaju da ih očekuje vizualna ljepota od koje zastaje dah, stoga će i svi ostali *Ring 2* dočekati s oduševljenjem.

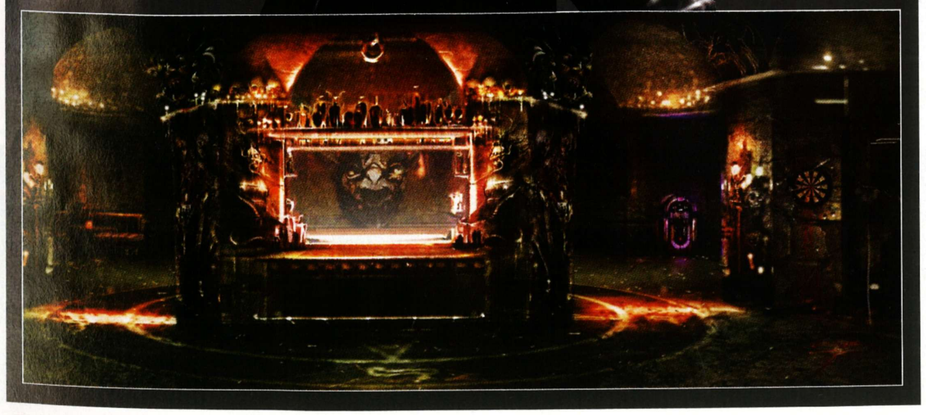
Mistmare

Mistmare nam stiže iz susjedne Slovenije, tj. barem jedan njegov dio. Naime, Arxel je tim sastavljen od Slovenaca i Francuza, a originalnost i 3D mu je jača strana. Radnja igre je smještena u paralelnu stvarnost, tj. u nedavnu prošlost (1996.). Zahvaljujući katoličkoj crkvi i tamnoj sili koja se jednostavno naziva "The Fog", svijet i dalje izgleda kao u doba gotike. Mediteran je još uvijek pod jakim utjecajem crkve, a Skandinavija se odvojila i razvila svoju primitivnu tehnologiju. Glavna se radnja vrti oko mladog fratra/čarobnjaka kojeg inkvizicija šalje da razriješi tajnu "The Foga" te stane zlu na kraj. Uza sve standardne elemente akcijskog RPG-a, bit će tu i uzimanja duša različitih čudovišta te prizivanja da se bore za vas. Nešto kao Pokemoni, ali samo za starije.

Four Horsmen Of The Apocalypse

3DO je tvrtka poznata po seriji igara *Heroes* i *Army Men*. Znamo da postoji gomila obožavatelja *Heroesa*, ali ruku na srce, 3DO se baš i nije imao čime pohvaliti. Sve do sada. Naime, dodijeljen im budžet od osam milijuna utrošili su u izradu igre prepune nezamislivog nasilja i pornografije, biblijskih referenci... Priča ide ovako: četiri jahača Apokalipse (više o tome možete naći u Bibliji, točnije u Otkrivenju) dolaze na Zemlju širiti kaos. Dakako, spominje se i smak svijeta i sve vezano uz to. Igra vas stavlja u ulogu Abaddona, palog anđela poslanog na Zemlju da zaustavi jahače. Njegova je prva zadaća naći troje odabranih - Jesse Horner, prostitutku koja može ozdraviti ljude (kako li to samo radi?!?), Jimmyja Raya Flinta, serijskog ubojicu koji čeka izvršenje smrtne kazne (može vidjeti demone), te korumpiranog senatora Andersona Scotta (može nagovoriti protivnike da vam se pridruže). Zahvaljujući visini budžeta, autori su mogli angažirati najbolje glumce pa će tako primjerice Abaddonu glas posuditi Lance Henriksen (Frank Black iz *Milenniuma),* dok će Traci Lords (bivša pornodiva), zanimljivo, svoj glas posuditi jednom od jahača (jahačica?) Apokalipse, a ne prostitutki, kao što ste vjerojatno pomislili.





Y-Project

Y-Project je predstavljen početkom ove godine, doduše mogle su se vidjeti samo različite crtarije i slike, ali ne i nešto od same igre. Na ovogodišnjem je ECTS-u *Y-Project* zaživio. Prikazan je cijeli uvod. Sretnici koji su se našli ispred Westkinog štanda mogli su vidjeti kako igra koristi sve krasote novog *Unreal* enginea. Let iznad kanjona isprepletenog cijevima iz kojih šišti para i voda (vjerojatno dio nekog rudnika) zadivio je nazočne. Napokon je prikazana i mogućnost opredjeljenja lika. Naime, glavni lik se može pridružiti jednoj od dviju strana u igri. Cilj je objema isti (uništiti goleme kukce), ali im je pristup drugačiji. Militantna frakcija će ići na silu, dok će znanstvenici pokušati nešto suptilnijim metodama. Prikazana je scena prilikom ulaska u rudnik: militantni je lik upao na glavni ulaz naoružan do zuba i nakon pokretanja strojeva koji su mu zajamčili ulaz počeo sijati smrt; znanstvenik je pak ušao na tajni ulaz i mirno prošetao iznad gomile buba.
Što se tiče oružja i ostalih sitnica, nagledat ćemo se svega. Razveselit će vas mogućnost da se neke stvari mogu kombinirati, primjerice dio mrtvog kukca s nanoasambelerom, i tako stvoriti novo poboljšanje.

PIŠE Damir Đurović | damir.djurovic@janus.hr

X02, New York, 08. 08. 2002

Microsoftovo dugo toplo ljeto

"SUMNJATE LI JOŠ UVIJEK U BUDUĆNOST NAŠE KONZOLE ? PA VRIJEME JE DA SE PROBUDITE, POGLEDATE OKO SEBE I NAĐETE NEŠTO NOVO U ŠTO ĆETE SUMNJATI JER ĆE VAS XBOXOV LINEUP IGARA DO KONCA GODINE DOSLOVCE RAZVALITI"

MICROSOFT XBOX TEAM

I dok je za mnoge ljeto donijelo nestašicu igara i vijesti vezanih uz njih, Microsoft je početkom kolovoza na posebnoj X02 konvenciji održanoj u New Yorku zapljusnuo medije velikim osvježavajućim valom najnovijih vijesti i najava

Za razliku od Sonyja koji je pripremio prilično glamurozan i za javnost otvoren PlayStation 2 show na ECTS-u, Microsoft se odlučio na potpuno drugačije predstavljanje svojih konzolaških pothvata koji će se na tržištu naći do konca godine. Naime, njegov je cilj bio doprijeti do umova milijuna igrača diljem svijeta putem medija, tj. novinara koji su nazočili X02 konvenciji. Tako je stotinjak pomno odabranih "faca" okupljenih na malenoj novinarskoj konferenciji u središtu New Yorka imalo priliku uživati u više od dvadeset potencijalnih Xbox hitova koji će svjetlo dana ugledati do konca godine. Dojmovi su u većini slučajeva i više nego pozitivni, a budućnost Xbox konzole ne samo da je zajamčena, nego je i prilično svijetla, zapravo zasljepljujuće svijetla, hm... nije li to netko već negdje rekao?

VELIKO JE DOBRO

Iako će se u samo tri mjeseca, koliko je preostalo do konca godine, pojaviti više od stotinu igara namijenjenih Xbox konzoli, na X02 konvenciji je predstavljeno tek dvadesetak doista vrhunskih (u većini slučajeva igrivih inačica), sve odreda potencijalnih hitova, u koje Microsoft polaže velike nade. Zanimljivo je da je najigranija te ujedno i najhvaljenija i najatraktivnija igra po mišljenu okupljenih novinara upravo ona kojoj ti isti novinari predviđaju potpunu financijsku propast. Naime, riječ je o iznimno realnoj i vizualno nevjerojatno kvalitetnoj Capcocomovoj *mech* simulaciji *Steel Batallion* (japanski *Tekki)* koja je otišla korak dalje te dolazi u paketu s gigantskim, odlično osmišljenim i izvedenim kontrolerom, po cijeni od 200-tinjak američkih dolara. Iako će vjerojatno nekoliko tisuća otkačenih Japanaca te pokoji Amerikanac bez problema izdvojiti tu svoticu za taj igraći unikat, u Europi bi to moglo nešto lošije proći. Gotovo jednako pozitivnih komentara moglo se čuti i o Xboxovoj arkadno-platformskoj uzdanici *Blinx* koja u taj žanr unosi osvježenje ili pak o navodnom *Metal Gear Solid* killeru *Splinter Cell* za koji je golemo zanimanje pokazao i sam Hideo Kojima, otac *MGS* serijala. No, glavna atrakcija cijele konvencije bilo je službeno najavljivanje i razotkrivanje *HALOA 2* i *Project Gotham Racinga 2*, o kojima nešto više mogli saznati samo nekoliko stranica prije u rubrici Xbox INFO.

XBOX LIVE

Na E3-ju najavljena i konceptualno grubo definirana globalna Xbox usluga namijenjena multiplayer igranju putem neta, *Xbox Live*, tijekom X02 konvencije je u cijelosti razotkrivena javnosti. Službeni datum izlaska je 15.11., na Xboxov prvi rođendan. Iako bi usluga i severi od tog datuma trebali biti u pogonu istodobno u Americi i u Europi, procurila je neslužbena informacija da će na Starome kontinentu u blagodatima *Xbox Livea* prvo uživati Britanci i Nijemci, a tek nakon nekoliko mjeseci i stanovnici ostalih zemalja u kojima se još uvijek pregovara s različitim pružateljima *broadband* Internet usluga potrebnih za igranje putem *XL-a*.

Popis potencijalnih hitova na Microsoftovoj konzoli

RUJAN		LISTOPAD	
Time Splitters 2	Eidos Interactive	Sega GT 2002	Infogrames
Dead to Rights	Infogrames	Collin McRae Rally 3	Codemasters
Grand Prix 4	Infogrames	Medal of Honor Frontline	EA Games
The Thing	Vivendi	Racing Evoluzione	Infogrames
Deathrow	Ubi Soft	Unreal Championship	Infogrames
Barbarian	Virgin	Panzer Dragoon Orta	Sega Games

STUDENI		PROSINAC	
Fifa 2003	EA Games	Dead or Alive Extreme Beach Volleyball	Tecmo
Blinx The Time Sweeper	Microsoft Games	Steel Batallion	Capcom
Brute Force	Microsoft Games	Galleon	Eidos Interactive
Splinter Cell	Ubi Soft	Shenmue 2	Sega
James Bond 007: Nightfire	EA Games	Burnout 2 Point of Impact	Acclaim
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	Farenheit	Quantic Dreams

DOA Xtreme Beach Volleyball

Sex se dobro prodaje

Iako apsolutno ni po čemu posebno inovativna, Tecmova odbojka na pijesku zasigurno će privući pozornost muške populacije. Golišava tijela obdarenih djevojaka koje veselo skakuću na pijesku nabijajući loptu i slučajno praveći određene poze ovoj igri već u startu jamče prodaju od nekoliko stotina tisuća primjeraka. Ako ste bili oduševljeni grafičkim izgledom *Dead or Alivea 3*, onda ćete tek na ovoj igri napasti oči kako i priliči osobi koja zna cijeniti "ljepotu".

Blinx The Time Sweeper

Vremenski smetlar - posao snova

Nijedna uspješna konzola dosad nije prošla bez barem nekoliko platformsko-arkadnih heroja koji su je obilježili. Tako je primjerice Nintendo još uvijek sinonim za *Super Marija,* dok je Sonyjev PlayStation u nekoliko navrata mijenjao svoje maskote. Xboxovo simpatično arkadno lice za 2002. je mačak Blinx koji u svijet platformskih igara, za razliku od svoje konkurencije, unosi dašak svježine. Riječ je o svojevrsnoj četvrtoj dimenziji, tj. vremenu s kojim ćete moći manipulirati na različite načine ne biste li tijekom igre izveli određene stvari. Otkačen i specifičan crtički vizualni stil samo je šlag na torti u kojem ćete uživati na četrdesetak razina, koliko će vam ih igra ponuditi.

Steel Batallion

Veliko, doista veliko

Steel Batallion, igra koja vam je možda poznatija pod japanskim nazivom *Tekki,* jedan je od najambicioznijih i najinovativnijih projekata što ih je japanski izdavački div Capcom ikad započeo. Nevjerojatna grafička realnost za koju i sam *Tekkijev* razvojni tim tvrdi da zasad nije izvediva ni na jednoj drugoj konzoli te imerzivnost cjelokupne *mech* simulacije nadmašeni su jedino gigantskim kontrolerom veličine tri poredana Xboxa. Svi koji

su se uspjeli iskušati u igranju te ludorije, bilo na E3 sajmu ili na X02, bili su oduševljeni te odlazili uvjereni da nisu igrali na nekoj komercijalnoj konzoli, nego na specijalno izrađenom arkadnom automatu. Dok čitate ovaj tekst, japanska se premijera već dogodila i nadamo se izazavala pravu mechmaniju među igračima u Zemlji izlazećega sunca. U Europi bi se ta bijesna stvarčica trebala pojaviti do konca godine, stoga uštedite dvjestotinjak dolara, kupite novi stan u koji ćete smjestiti gigantski TV i pojednako velik *Tekkijev* kontroler te se strpite koji mjesec.

Recenzije #84

KAKO OCJENJUJEMO

Iako nismo globalno promijenili način ocjenjivanja i kategorije koje ocjenjujemo, nadamo se da je novi sustav ocjenjivanja jednostavniji i pregledniji. Radi lakšeg snalaženja pripremili smo vam vodič kroz ocjenjivanje igara.

0-40
Moglo bi se reći ljudi su pokušali, ali im jednostavno nije išlo od ruke: loša priča, loša grafika, sve loše, igra koja ne zavrjeđuje ni da čujete za nju; No, neka - bit će bolje

41-60
Igra čija ideja ne zvuči nimalo loše, ali je upropaštena lošom produkcijom ili nesposobnošću razvojnoga tima da do kraja izgura obećavajući koncept

61-80
Dobra igra, većinom i dobre priče te vrlo solidne grafike i igrivosti, ali joj nedostaje neki vrlo važan element da bi ušla u magični krug 80+

81-90
Hit igra vrhunske produkcije, grafike, igrivosti i svega ostalog, igra koju nikako ne smijete propustiti

91-100
Igre koje se pojavljuju samo nekoliko puta na godinu, ulaze u legendu i godinama poslije ostaju mjerilo za sve igre tog žanra

HACKER PREPORUKA

The Thing

Nakon dugo vremena pojavio se kvalitetan *survival-horor* naslov na PC-ju. Provjerite što o njoj misli kontroverzni Rukavina na str. 58

IGRA BROJA

Iskušajte se u svijetu podzemlja i zavirite u korupciju, ubojstava, podmetanja, jednom rječju - Mafija
str. 48

Mafia

NE PROPUSTI

TEST RECENZIJA

Medieval Total War

Srednjevjekovno ratovanje kakvo do sada niste doživjeli na str. 54

RECENZIJE BROJA

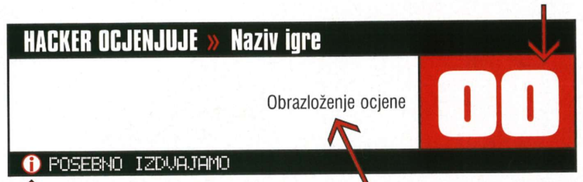
NAZIV IGRE	OCJENA
Mafia	85
www.grandprix4.com	
Medieval Total War	85
www.grandprix4.com	
Sudden Strike 2	80
www.suddenstrike.com	
The Thing	75
www.thethinggames.com	
Icewind Dale 2	82
www.icewind2.blackisle.com	
Celtic Kings	66
www.haemiont.com	
Jazz&Faust	78
www.jazzandfaust.com	
Age of Sail 2	75
www.akella.com	
AVP 2 Primal Hunt	66
www.avp2.com	
Madden NFL 2003	94
www.ea.com	
Dark Fall	79
www.XXvproductions.com	
Hotel Giant	72
www.hotel-gigant.com	
SGE World of Soccer	50
www.ubisoft.com	
Tale of Imerion	20
www.imerion.net	
Gun Valkyrie	81
www.sega.com	
Jet Set Radio Future	76
www.sega.com/jsrf	
Crash Bandicoot the Wrath of Cortex	71
www.crashbandicoot.com	

ŠTO SE OVAJ MJESEC ZANIMLJIVO DOGAĐALO U NAŠEM UREDNIŠTVU?
Pa da ne duljimo, budući pravnik Lauš otkrio je kako je zabavno biti na drugoj strani zakona (poznatija kao "ona strana"). Divna iskustva reketarenja, izvršavanja plaćeničkih poslova, sve je to naš Lauš upijao preko *Mafije*. Da, baš one koju su odgodili već dobrih 20 puta. Osim što pokazujemo naznake kriminalnog ponašanja, uvijek nam je drago vidjeti i megalomaniju. Tako Bero igra i piše o *Medieval: Total Waru*. Čovjek je pregazio Europu, dio Afrike, ma prava ljudina. U ratovanju mu se pridružio i Maravić, koji ratuje u *Sudden Strikeu 2*. Provjerite kako mu je išlo. Ostali članovi uredništva nastavljaju po starom: Đuro piše *Icewind Dale 2*, Rukavina piše *The Thing*, ma svi nešto pišu. Normalno, pišu za vas da biste imali što čitati, pa zato Hacker u ruke ...

HACKEROVA TABLICA ZA OCJENE

Izmijenjena, znatno uočljivija tablica ocjenjivanja i nadalje ostaje mjesto gdje ćete najbrže i najlakše otkriti naš konačan dojam o recenziranoj igri. Uz ocjenu je i komentar autora kojim je ona ukratko obrazložena te ukupan dojam o recenziranoj igri. Na samom dnu tablice je naveden određeni element igre za koji smatramo da ga vrijedi posebno istaknuti.

Ocjena koja će se kretati od 10 do 100 i dalje će biti vodilja po kojoj ćete prije svega moći uspoređivati igre istog žanra



Novi element u tablici za ocjenjivanje. Vjerujemo da će vam pomoći u donošenju krajnjeg suda o igri koju opisujemo

Ocjena je vrlo često predmetom komentara ili nezadovoljstva čitatelja. Sloboda svakog autora je da igru ocjeni onako kako on smatra da je najbolje. U tom smislu su obrazloženja ocjene neophodna

Icewind Dale 2

Ponovni izlet u snijegom prekrivena prostranstva *Forgotten Realmsa*, str 60

Top 10 Velika Britanija

Medieval Total War / Activision

Iznimno kompleksna strategija srednjovjekovnoga ratovanja ubrzo nakon izlaska postala je jedna od najprodavanijih igara u UK-u.

2. Mafia	Take 2 Interactive
3. The Sims: On Holiday	EA Games
4. Sudden Strike 2	CDV Software
5. The Sims	EA Games
6. The Sims: Hot Date	EA Games
7. Warcraft 3: Reign of Chaos	Vivendi
8. Grand Theft Auto 3	Take 2 Interactive
9. Medal of Honor: Allied Assault	EA Games
10. Grand Prix 4	Infogrames

Top 10 Hacker

Mafia / Take Two Interactive

Nije da podržavamo kriminal,ali skratiti za glavu nekoliko pripadnika protivničkih bandi pravi je lijek za rješavanje stresa.

2. Medieval Total War	Activision
3. Sudden Strike	CDV Software
4. Grand Theft Auto 3	Take 2 Interactive
5. Icewind Dale 2	Interplay
6. Grand Prix 4	Infogrames
7. The Thing	Universal Interactive
8. Morrowind	Bethesda Softworks
9. Civilization 3	Infogrames
10. Sraz 2002.	32 bita

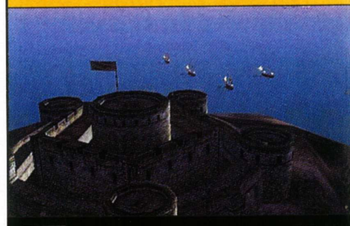
IZDVAJAMO RECENZIJE

Sudden Strike 2
Drugi svjetski rat u vrhunskoj RTS izvedbi. Iako možda niste poklonik toga žanra, pružite igri šansu jer je stvarno zavređuje, str. 62

Jazz&Faust
Ovaj rijetki primjerak avanturističnoga žanra svojevrsan je homage klasičnim point&click avanturama, str. 66

Alien vs. Predator 2 Primal Hunt
Expansion jednoga od najigranijih FPS-ova u posljednje vrijeme nije dorastao slavi i kvaliteti originala, str. 68

Age of Sail 2
Povijesne pomorske bitke u najmanju ruku nisu baš uobičajena pojava na PC-ju, str. 69



Xbox recenzije

Gun Valkyrie
Unikatni Segin akcijski SF naslov, str. 73

Jet Set Radio Future
Urbana "graffiti" brija po ulicama neo Tokya, str. 74

Hunter The Reckoning
Bezumna horror akcija sa zombijima i ostalim kreaturama kao glavnim negativcima, str. 75

Crash Bandicoot: Wrath of Cortex
Jednom davno zaštitni znak PlayStationa od sada i na Xboxu, str. 76

IGRA BROJA

Kriminalno dobra igra!

MAFIA

INFOBOX

Mafia

PROIZVOĐAČ ■
Illusion Softworks

IZDAVAČ ■
Take two

MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 700, 128 MB, 3D-kartica

NAŠA PREPORUKA ■
Athlon XP 2200+, 512 MB, 128 MB 3D

MULTIPLAYER ■
modem, NET, LAN

WWW IGRE ■
www.mafia-game.com

PIŠE **Krešimir Lauš**
kresimir.laus@janus.hr

"ZA POKRETANJE OVE ZVIJERI TREBAT ĆE VAM OZBILJNA GRAFIČKA I JOŠ OZBILJNIJI PROCESOR"

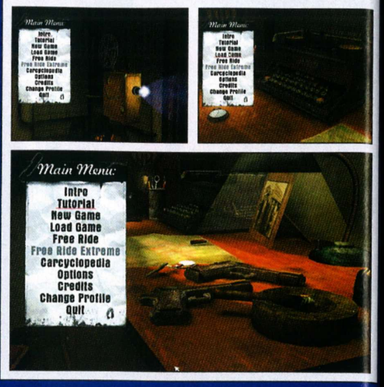
UVOD U PRIČU

Zemlja je u krizi. Na snazi su restriktivni zakoni, inflacija visi u zraku, a konzumiranje alkohola probija statističke barijere. Situacija je kao stvorena za štakore, koji polako, ali sigurno počinju zabadati svoje prljave kandže u sve društvene slojeve i slojiće. Zemlja truli. Kriminal dobiva drugo ime i sada se zove korporativni posao jer nije više riječ o sitnim nepodopštinama što ih može regulirati lokalna policija, nego o multimilijunskim dealovima čijim primamljivim ponudama ne može odoljeti ni vrh. Dragi čitatelju, koja je to zemlja? Ah, ah, spustite ručice... Ne, nije Hrvatska, mada ste bili vrlo blizu, nego Amerika prve trećine dvadesetog stoljeća, čiju smo mafijaško-depresivnu patnju imali prilike vidjeti u bezbroj filmova koji su našli zahvalnu temu u tom hvalevrijednom razdoblju te velike nacije...

O'š se napit, a nemaš s kim. Bem

IZDVAJAMO

Autentičnosti nema kraja, pa su nas tako autori prije svake misije počastili zgodnim loading ekranom u kojem se stalno izmjenjuju različiti artefakti iz opisanog doba. Pištoljčeki, pepeljare, Molotovljevi kokteli će, uz odličnu priču, biti dodatni motivatori koji će igranje ispuniti bojama i udaljiti ga od praga sterilnosti.



DON SALIERI (U SREDINI)
Stara Talijančina čiji su predci došli u Ameriku trbuhom za kruhom i u najvećoj maniri mafijaških filmova stvorili jednu od moćnijih obitelji. Srećom, ne glasa se niti izgleda poput Marlona Branda pa sve aluzije na kuma otpadaju! No, njegov blag očinski glas iza kojeg se krije tiha prijetnja nadomiješta taj nedostatak. Poznat kao strastveni pušač probranih cigara, u njegovoj se blizini uvijek osjeti duhanski dim.

PAULIE (SKROZ LIJEVI)
Debeo, ružan i najodaniji pomagač glave obitelji? Odan je, no nije pretjerano ružan, mada je zamjetan određeni višak kilograma. Taj čuvar časti i veliki agresivac od velike je pomoći Tommyju kad treba razbijati farove, haube i ljudske glave.

SAM (SKROZ DESNI)
Tiha sjenka vaše organizacije; malo priča, još se manje smije, no kad zagusti, neće prezati ni od najgorih sakaćenja i divljeg masakriranja. Najčešće ćete ga viđati u vrućim okršajima sa strojnicama i Molotovljevim koktelima, a tu i tamo ćete mu spasiti život.

TOMMY (PRVI ZDESNA)
Lijep ko slika, ko od kamena odvaljen, elegantan, uglađen i nadasve fin. Yep, to ste vi; na početku bijedni taksist koji, dokazavši se, u obitelji uskoro stječe golem ugled. Svako malo ćete ga gledati u nekom drugom odijelu, no dakako, kao i ostatak vaše drage obitelji, tijekom vremena starit će i mijenjati facu. Prekrasno!

ZMIJA (PRVI SLIJEVA)
Iz pravnih razloga ne možemo otkriti njegov identitet, stoga ćete se morati zadovoljiti samo nadimkom. Dovoljno je znati da je čiča pravnik koji se brine za "zakonsku" stranu obiteljskih poslova i da je na "ti" s pola grada.

CAPI DI TUTTI CAPI

Ti 's mene po gradu vozat! Evo ti na, na i na!

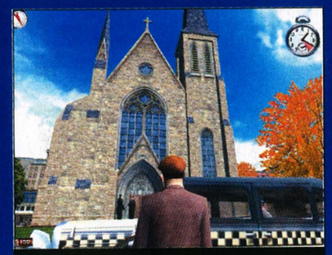
Honky tonky, tudulu...

G. Šućumbriloviću, malo su vam se, znate, hlače stisle

Ma kud se trzaš, pa neću te zgaziti. Možda samo malo

Ha, ako misle da će me ovo zaustaviti!

Najbolji pogled za osjećaj brzine!



Griješio sam, Bože, i opet ću

Evo što mislim o religiji i lijepoj umjetnosti!

» ALTERNATIVNO

- **GTA 3**
Poletna i frivolna jurnjavica, no nikako u u rangu jedne Mafije.
- **Driver**
Jedna od rijetkih PC-vožnji s misijama.

» *Mafija*, *Mafija*, koliko je već čekamo? Godinu? Dvije? Tri? Onu državnu imamo već desetak, filmsku barem sedamdesetak, ali kad će konačno virtualna? Evo je, stiže u pravi čas kako bi se udomaćila i na PC-ju (i samo PC-ju), jer, koliko se sjećam, nečeg sličnog nije bilo još od *Kralja Čikaga*. Trepću li vam zbunjene okice? Da, *King of Chicaga*, besmrtnog Cinemawareovog naslova što je srednom osamdesetih zadivljavao mnoge poklonike pokojne Amige. A MAFIJA što je imate pred sobom u nekim stvarima toliko podsjeća na spomenutu legendu da će se starija populacija prilikom igranja sa sjetom prisjećati izgubljene mladosti. No vratimo se sadašnjosti, i kažimo da je MAFIJA nešto poput *Grand Theft Auta 3*, pa koliko god ova usporedba bila nezahvalna, zbog nedostatka referenci, morat će poslužiti. Uglavnom, sve se svodi na vožnju i trčanje po velikom gradu! Gradu koji se zove Lost Heaven, čiji ste na početku igre tek jedan prilično beznačajni stanovnik. Naime, vozač ste taksija, a kako spomenuto zanimanje baš i nije vrhunac lukrativnosti, može se reći da ste bijednik. No ne zadugo, jer će jedno mafijaško koškanje ubrzo završiti prislanjanjem cijevi na vaše drhtureće lice i blagom naredbom "Hoćete li nas, molimo Vas, odvesti malo podalje od naših progonitelja ili možda želite da Vam metkom raznesemo lubanju?" S nekoliko stotina dolara više u džepu, pola sata kasnije već ste pripadnik mafije, a vaš prvi zadatak dokazati se u rangovima ne biste li stekli povjerenje svoga šefa Salierija. Da, tog starog žaboždera koji je i zakuhao cijelu situaciju sa suparničkim Morellom, no kako je

pokvareni gosp. M. ipak totalni gad, bez trunčice skrupula, oprostit ćemo mu. U redu, sada znate situaciju i možete pretpostaviti da *Mafija* jednostavno OBILUJE tonama raznoraznih aluzija, paralela i doskočica na mafijaške filmove, literaturu i ine, pa se vidi da se razvojni tim itekako potrudio kako bi sve bilo što autentičnije. A kad smo već kod toga, ima li što upečatljivije od izmišljenog, ali zato vrlo vjerno prikazanog grada početka tridesetih koji se veličanstveno prostire na svojih petnaestak kvadratnih kilometara površine? Nema, jer ono što ćete vidjeti ostavit će vas bez daha! Iako ne studiram arhitekturu, mogu reći da su sve zgrade i zgradurine nevjerojatno vjerne - masivne, betonske, hladne, oštre (slobodno ubacite još koji pridjev) - da će svi oni koji neumorno štrebaju za dotični faks jednostavno početi sliniti od sreće. Osim arhitektonske perfekcije, igru krasi i hrpa detalja poput telefonskih govornica, rublja koje se suši na vjetru, znakova, semafora, ma svega! A da ne govorim kako je za barem 50% dojma odgovorna dosad neviđeno dobra upotreba boja, pa je sumrak u tridesetima doista sumrak u tridesetima, a ne nekakva virtualna papazjanija koja (sram je bilo) sliči računalnoj igri. Automobili? Pa recimo da izgledaju poput CGI-modela; apsolutno detaljni, sa sjajećim karoserijama, pokretnim dijelovima i mogućnošću totalne deformacije. Da, puknete li u gumu, ista će se lagano isprazniti, a auto nagnuti na stranu. Tu su još i brodovi, zrakoplovi, sportski bolidi i slično, pa je cjelokupni vizualni izračaj jednostavno nevjerojatan. Ali, ali, ali, ali, ali... Želite li igrati *Mafiju*, nemojte joj ni prismrdjeti s ničim slabijim od 1.5 megaherca jer gospođica toliko žđere procesorske cikluse da tu i tamo zna zatrzati čak i na Athlonu XP 2100+. Ne, ne ako vam je "proca" spor, neće vam pomoći ni snažna grafička - naime, i autor ovog teksta je zbog *Mafije* kupio jednu GF 4, da bi, sretno je upiknuvši, DOBIO fenomenalno oštre teksture, ali frame rate je ostao isti. Ne pomaže ni smanjivanje detalja - čini se da *Mafija* tereti CPU izračunavanjem putanja okolnog prometa i sličnog, kojima grafička nije ni od kakve pomoći. No ako ste opremljeni sa zvjerkom te još, hvala Bogu, imate i volan koji trese, vrijeme je za jednu nezaboravnu avanturu.

KAKAV MRTVI GTA?

A ona će početi polako, u prvih nekoliko misija obavljat ćete jednostavne taksivožnje i eventualno tu i tamo prebaciti pokojeg mafijaša na kakav sastanak, kavicu ili sličan kružok. Hvala im na tome, jer kako biste se inače upoznali s osnovama vožnje i snalaženja u prostoru ako bi vas odmah bacili u središte kriminalne radnje. No, već za nekoliko sati počet ćete s laganim potjericama koje će nerijetko završiti metkom u glavu. Sve u svemu, misije su vrlo raznolike, živopisne, a bogme i sarkastične, pa neće biti nimalo monotono. Međusobno su povezane odličnim *cut scene* animacijama, koje ovaj put nećemo prekidati kao u ostalim igrama nego ćemo uživati u njihovoj zanimljivosti i odlično napisanom tekstu te doznati bitne informacije koje će nas dalje uvoditi u priču. Doista su rijetke igre koje na ovaj način mogu od igrača napraviti svojega roba - gledanje spomenutih *intermezza* gotovo da je identično gledanju prokletog filma. *Motion capture* je besprijekoran, glasovi spontani, a kutovi i pomaci kamere kao u kakvom hollywoodskom hitu, a ne PC-igri. Kako smo već spomenuli, same se misije odvijaju u autu i izvan njega, već kako koja zahtijeva. No zaboravite GTA! *Mafija* nije, niti će ikad postati igrom koja nudi nesputan i otvoren sustav slobodnog napredovanja, nego radije klizi na savršeno ugođenim linearnim tračnicama. Ako vam se primjerice kaže da odete tamo i tamo i ucmekate toga i toga, neće biti nikakve promenade po gradu i razgledavanja znamenitosti jer posao je posao, a metak je metak. Relativnu zacrtanost uzdrmat će tek gradska policija koja ne tolerira nikakve prijestupe pa ih uopće nije briga ako primjerice u zadanom roku morate prebaciti kakav bolid s točke A na točku B. Vide li vas, jurnut će za vama da vam naplate globu, a ako ne stanete, početi će vas zasipati hrpom olova i uzbuniti cijelu stanicu. ZnačI, nema više mahnitog GTA 3 naletavanja i gaženja murjaka, *Mafija* svira u nešto smirenijem i realnijem tonu. Pogotovo imamo li na umu da ne vozite pile početka 21. stoljeća, nego one početka tridesetih, što bi prevedeno značilo - male, nestabilne, spore i neugledne. No zbog stvarno odlične fizike, možda je i bolje jer ćete naime i pri nešto manjim brzinama osjetiti svaki zavoj i neravninu na cesti, te itekako paziti da se ne prevrnete na krov. Doista, ponašanje vozila izvedeno je i više nego dobro, pa je sama vožnja užitak za sebe. Šteta je samo što se ostali sudionici prometa ne ponašaju previše inteligentno, nego je to prilično daleko od onog što smo vidjeli u GTA-u. Pokušate li izazvati frontalni sudar, zbunjeni će vozači u pravilu samo blendati i tek će ih se nekolicina pokušati oduprijeti sigurnoj i bolnoj smrti. Osim toga, tikvani kao da uživaju u stvaranju kolona, pa tako ako se neki glupan slučajno ispriječi na kakvom zavoju, ostatak škvadre neće imati dovoljno zdravog razuma da ga obiđe! Ipak, oni koji se računaju (mafija, policija i sl.) itekako će vješto uzmicati vašim pokušajima da ih sustignete i riješite ovozemaljskih muka. Jasno, činit ćete to zabijanjem u njihov metalni ponos ili pucanjem kroz prozor. Ne biste vjerovali, ali stvar odlično funkcionira: lijevom rukom *coolerski* motate upravljač, dok desnom ciljate i gađate mišem! Ludnica...

FPS?

Sve što smo dosad rekli, manje-više se ticalo vožnje. No, kad odlučite protegnuti od poštena rada usmrđene noge, izgledat će vam kao da ste koraknuli u neku drugu igru, što je donekle razumljivo - dizajn pojedinih nivoa očito je prilagođen FPS-napucavanju (dobro, gledate ga iza leđa), a to se odmah vidi i na rasterećenju samoga procesora. Drugim riječima, većina dijelova gdje se hoda je besprijekorno glatka, no čim se ponovno vratite u auto, bolu nema kraja. Ipak, prijelazi između otvorenog grada i interijera su prilično transparentni i bezbolni, pa se sve čini poput jedne koherentne cjeline. I taj je dio grafički nevjerojatan pa neki detalji, poput igre svjetla i sjene te apsolutno predivne teksture, mogu s lakoćom potući mnoge čistokrvne FPS-ove, koji *Mafiji* nisu ni do koljena. Repertoar "ubijala" je klasičan, bejzbolska palica, *magnumi* te *tommygun* strojnice, a način na koji ih koristite vrlo zgodan. Naime, krvi je u izobilju, a *motion capturing* je

"*MAFIJA* NIJE *GTA 3*. *MAFIJA* NIJE NI *SOLDIER OF FORTUNE 2*. MAFIJA JE IGRA ZA SEBE I IGRA U KOJOJ SE MOŽE I MORA UŽIVATI"

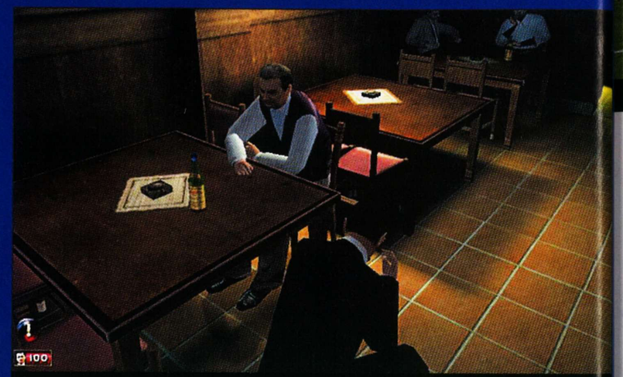
Odmah da si se digao i promijenio mi ulje ili pucam!

Znam da sam lijep i ne mogu si pomoći, zato te tak' i gledam

ABS? Klima? TDI? Malo sutra...

CINEMATICS

Svi su filmići rađeni u engineu iz igre. I moram li reći da izgledaju bolje nego da su prerenderirani? Savršeno uhvaćeni pokreti, kolutići dima koji se dižu iz opuška cigare, treptanje očiju te visoko definirane teksture lica uvjerit će vas da zapravo gledate mafijaški film. Ne, nećete prekinuti nijednu, nego ćete vapiti za još!


Da, gosp. Salieri, tako je, gosp. Salieri, rob pokorni, gosp. Salieri

vrstan. Spojite to dvoje u jedno i dobit ćete filmske scene koje kao da su ispale iz najboljih krimića osamdesetih. Za AI ne možemo reći da briljira, no momci će znati naći kakav zaklon, poput primjericebilijarskog stola te neće tupo stajati čekajući da ih pogodi vaša osvetnička ruka. Znaju također trčati, strejfati, a bogme i pucati, pa tako ni taj segment *Mafije* nikako nije jednostavan. Pohvalimo, dakako, i pametnu kameru koja se čvrsto drži vaših leđa, tako da uvijek vidite što vam

"...NEMA VIŠE MAHNITOG NALETAVANJA I GAŽENJA MURJAKA KAO U *GTA3*, *MAFIJA* SVIRA U NEŠTO SMIRENIJEM I REALNIJEM RITMU"

je pred nosom, a kad dođete do kakvog ugla ili vrata, diskretno će rasplinuti vaš lik kako bi vam dodatno proširila vidno polje. Baš kao i vozačke misije, i one u kojima hodate su nevjerojatno maštovite pa će biti napucavanja po benzinskim crpkama, aerodromima, lukama pa čak i katedralama, a onda nakon svega - hop u auto i opet u lude jurnjave. Posebno ćete uživati u snajperskim dijelovima, gdje je cilj dovući se neprimjetno do kakvog glavešine iz neprijateljske obitelji i preciznom ga optikom lišiti života. Kako budete igrali, stjecat ćete sve moćnije naoružanje te vještine za obijanje pojedinih vozila. No kako smo već spomenuli, *Mafija* nije previše otvorenog karaktera pa će vam tako u pravilu za odigravanje pojedine misije biti sasvim dostatno i vozilo s kojim krenete iz garaže. Zvuk i glazba su pak priča za sebe. Čak i na običnim stereo zvučnicima EAX dolazzzzziiii do svog punog izražaja, pa je tako primjerice jedan kišni nivo ispunjen RAZLIČITIM zvukovima padanja kiše ovisno o vrsti podloge. Tupo tupkanje ili resko zvončanje, ovisno o tome padaju li kapi po drvetu ili limenoj kanti! Čemu onda spominjati zvukove motora, sirena, škripe guma i kočnica kad je sve i ovako na jednoj *profi* razini. *Mjuza?* Stvarno mi je žao što nisam stručnjakom za glazbu kako bih vam mogao elokventno prenijeti svoje dojmove o istoj, ali jedno bi moglo biti dovoljno: ako dosad niste bili ljubitelj zvukovnog izričaja tridesetih, nakon iskustva u *Mafiji* u velikoj ste opasnosti da to postanete. Charlston, swing i ostale ludorije predratnih tridesetih tako se diskretno šire iz zvučnika vašeg radija.

I ZASTOR SE SPUŠTA...

Multiplayom se nismo previše bavili, u svakom slučaju postoji, no s obzirom na te vražje hardverske zahtjeve, sumnjam da će ga nešto značajniji dio naše populacije uopće i iskušati. Što još? Teško se čak i prisjetiti jer vas *Mafija* svako malo može s nečim iznenaditi pa bi je bilo pametno igrati smireno i polako da ne biste propustili neke masne detalje. Srećom, tu je takozvani *Free Ride*, gdje se možete provozati gradom, a da vas nitko ne gura na nikakve zakonske stranputnice. Upravljač u ruke i uživajte u koreografiji trideset. Ipak, pripazite da usput ne zgazite nekog klinca, jer je policija i dalje u ophodnji, a ako se želite provozati bez dosadnih plavaca, morat ćete odigrati kampanju da biste otključali bonus mod. Na sličan ćete način otvarati i pojedine automobile te iskušavati njihova vozna svojstva. Uf, uf, uf, toliko je toga... Sve u svemu, *Mafija* nije *GTA3*. *Mafija* nije niti *Soldier of Fortune 2*. *Mafija* nije ni posve linearna, ni posve okoštana. *Mafija* je igra za sebe i igra u kojoj se može i mora uživati. Svojom toplom i uvjerljivom pričom privući će vas u svoj čarobni svijet, a svojom nevjerojatnom grafikom i pametno doziranom akcijom natjerati da se od nje više nikad ne odvojite. No *Mafija* je i hladna kraljica koja ne dopušta nikakve kompromise nego se čvrsto drži svojih bezobraznih prohtjeva. ■

HACKER OCJENJUJE » Mafia

Nevjerojatno dobra, ali i nevjerojatno zahtjevna driving/shooting akcija

89

POSEBNO IZDVAJAMO/AUTENTIČAN SVIJET TRIDESETIH

Precizan bonus udarac

INFOBOX

MADDEN NFL 2003

PROIZVOĐAČ ☐
EA Sports

IZDAVAČ ☐
Electronic Arts

MIN. KONFIGURACIJA ☐
P2 333, 64 MB, Voodo 3

NAŠA PREPORUKA ☐
P3 800, 128 MB, GeForce 2

MULTIPLAYER ☐
Modem, Internet

WWW IGRE ☐
www.easports.com

ALTERNATIVNO

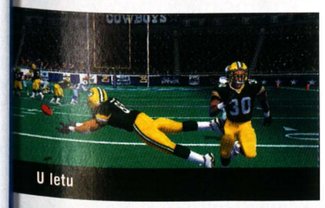
- **MADDEN NFL 2002**
Prethodno, dvanaesto izdanje ovog serijala mrvicu je lošije od ovogodišnjeg.
- **FIFA 2002**
Jedan drugi nogomet. E kad bi i on bio ovako dobar...

MADDEN NFL 2003

Ovo je jedina PC-igra posvećena američkom nogometu. Je li EA Sports uistinu toliko jak da se konkurencija niti ne pokušava probiti?

PIŠE **Ivan Kovačević**
ivan.kovacevic@janus.hr

Naguravanje na sredini terena


U letu

Dobar pregled situacije je odlučujući za pravilan pas

Prošlogodišnji je *Madden 2002* bio konverzija Playstation inačice igre iz 2001. pa samim tim baš i nije bio *up to date*. Ovaj je put pred nama igra rađena samo za PC. Kao i uvijek, sve je autentično, od dresova do stadiona i momčadi, uključujući i one europske. Ne gubimo vrijeme, krenimo na teren...

Prošlogodišnji je *Madden*, kao i prethodnike mu, krasila predivna grafika, igrivost te već spomenuta autentičnost. To, dakako, nije ništa novo uzmemo li u obzir da igru potpisuje majstor zanata - EA Sports. Ipak, svake se godine pronađe mjesta za napredak. Jedna od glavnih boljki *Maddena 2002* bila je umjetna inteligencija računalnog protivnika u obrambenim zadatcima. Njihovo šablonsko reagiranje iskusni su igrači mogli vrlo brzo pročitati i upotrijebiti u svoju korist. Ove godine toga više nema. Osim toga, igra je ubrzana tako da prošlogodišnje fore neće prolaziti. Nakon nekoliko utakmica jednostavno ćete se zaraziti ovom igrom, dakako pod uvjetom da znate pravila, nešto o taktičkim formacijama i sl. Ovisno o tome odabrat ćete jednu od četiriju ponuđenih razina težine. Ne bojte se, ako baš i ne znate mnogo o američkom nogometu, ova je igra najbolji

"*MADDEN* JE I DALJE JEDINI I - NAJBOLJI"

način da o njem naučite nešto više. Uveden je i nov način igranja, tzv. *minicamp* mod. Tu ćete posjetiti svaki od NFL gradova, gdje ćete usavršavati svoje vještine. Kad skupite dovoljno bodova na treninzima, otvorit ćete situaciju unutar utakmice. Tako ćete se primjerice u posljednjoj minuti utakmice naći 20 jardi od vrata. Treba vam *touchdown* za pobjedu. U svakom slučaju, zanimljiv način igranja koji uz standardne opcije igranja ekshibicijskih mečeva i cijele sezone unosi novu dimenziju u igru. Tu je i online podrška koja je besplatna prvih šezdeset dana. Za nastavak igranja morat ćete izdvojiti 5 $, što je i najveća mana igre. Naime, EA Sports zadržava pravo ukidanja online usluge po završetku sezone, što će naravno i učiniti te vas time prisiliti da iduće godine kupite novu inačicu igre.

GRAFIKA

Grafički je prikaz toliko dobar da je suvišno trošiti riječi. Ipak, istaknimo nevjerojatno detaljan prikaz kako događanja na terenu, tako i izvan njega. Rezervni igrači, treneri, publika, stadioni, sve je toliko stvarno da ćete doista imati osjećaj da gledate NFL utakmicu. I teksture igrača su također podignute na višu razinu pa će znalci bez problema prepoznati najveće zvijezde. *Madden 2003* je trenutačno možda ponajbolja sportska simulacija, ali nikad neće biti popularna izvan granica SAD-a. Bez obzira na to, riječ je o igri kojoj doista ništa ne nedostaje. Ako i niste poklonik američkog nogometa, nabavite je i, ako ništa drugo, divite joj se. Uz malo vježbe možda postignete koji *touchdown*. ■

HACKER OCJENJUJE » MADDEN NFL 2003

Nevjerojatno realistična simulacija američkog nogometa. Fantastično!

94

POSEBBNO IZDVAJAMO/REALISTIČNOST

Oklope na torzo i u rat!

Treći nastavak *Total War* serijala donosi povijesne činjenice, taktičku kompleksnost i strateško savršenstvo, a odnosi sate i sate vremena

PIŠE **Berislav Jozić**
berislav.jozic@janus.hr

MEDIEVAL TOTAL WAR

INFOBOX

Medieval: Total War

PROIZVOĐAČ
Microprose

IZDAVAČ
Hasbro

MIN. KONFIGURACIJA
P2 400, 64 MB RAM, 16 MB 3D RAM-a

NAŠA PREPORUKA
P3 750 128 MB RAM, 32 MB 3D RAM-a

MULTIPLAYER
TCP-IP, Hot seat

WWW IGRE
www.medieval.com

Ako niste strastveni ljubitelj strategija, ne pokrećite uopće ovu igru. Da se razumijemo, ona je super - ali samo za onog tko je spreman posvetiti sate i sate mikromenadžmentu provincija od kojih je baš svaka po nečemu specifična, rasporedu vojski sastavljenih od jedinica različitih sposobnosti i političkim intrigama Europe sredinom srednjeg vijeka. U njoj ćete naučiti da kraljevanje nije samo šepurenje po dvoru s kožama desetak bijelih štakora na leđima, a ne - srednjovjekovni su kraljevi stalno vodili nekakve ratove

Medieval je, kao što rekoh, treći nastavak *TW* serijala, stoga će se ovaj opis temeljiti na dvama prijašnjim, *Shogunu* i *Mongol Invasionu*, koji su, sjećate se, također bili strategije iz dva dijela. Prvi, taktički odvija se na karti sastavljenoj od brojnih provincija (u najnovijoj igri riječ je o Europi, u *Shogunu* o Japanu) i pomalo sliči *Risiku*. Drugi dio, tj. sami sukobi između vojski, je u 3D-u i doista je riječ o strateškom iskustvu gdje su elementi poput visine tla, vremenskih prilika, morala, umora, oklopljenosti jedinica, ugleda generala od presudne važnosti. To zapravo znači da u jednoj igri dobivate dvije - pa ako niste voljni igrati strateški dio, računalo će to (osrednje kompetentno) učiniti umjesto vas, a ako vas ne zanimaju političke spletke i upravljanje kraljevstvom, možete odabrati samo igranje bitaka - povijesnih ili onih koje sami kreirate.

Sad kad smo sve lijepo ponovili, recimo i to da je u *Medievalu* značajnije unaprijeđen samo tehnički dio, dok je strateški doživio tek neznatne preinake pa se tako još uvijek koristi isti 3D engine. Za igru se općenito ne može reći da obiluje iznimno kvalitetnom grafikom u suvremenom smislu riječi, što će joj neki (npr. naš izvršni urednik) itekako zamjeriti. S druge strane, ne može se reći da je vizualno znatno lošija od sličnih joj

"I NAKON 30 SATI IGRANJA STE POČETNIK"

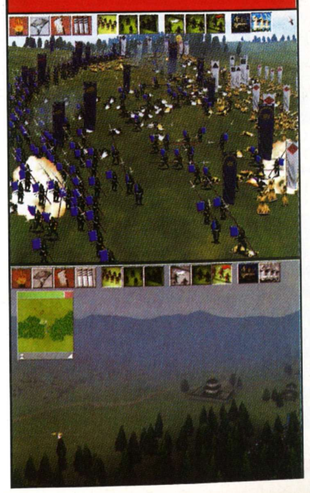
igara (djelomice i zato što ih nema previše), pa ću ovo pitanje ostaviti po strani i neću mu se više vraćati.

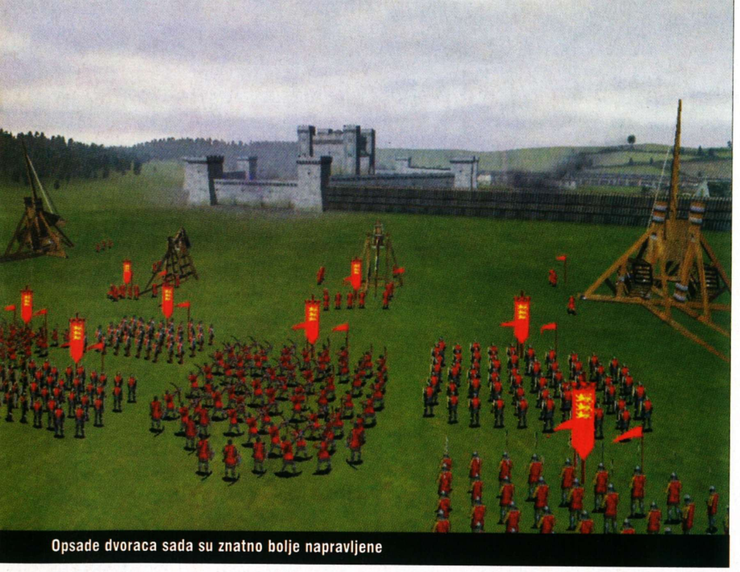
DE ADMINISTRANDO IMPERIO

Unatoč dobrom tutorijalu, gdje ćete naučiti osnovne stvari o borbi i upravljanju kraljevstvom, početnicima se preporučuje da u početku ne igraju bitke nego da ih prepuste računalu. Na karti ima dovoljno izazova i bez toga. Srednjovjekovna Europa, podijeljena na velik broj provincija (koje donekle odgovaraju povijesnom rasporedu i nazivlju), gora je od današnje. Kao prvo, u igri je 12 frakcija, tj. nacija, kojima možete upravljati i još nekoliko onih kojima upravlja računalo. Svaka o njih ima specifične jedinice i startnu poziciju, a mnoge i različitu vjeru. U *Medievalu*, baš kao i u srednjem vijeku, postoje tri glavne vjere (katolička, pravoslavna i muslimanska), koje znatno utječu na brojne faktore u igri. Manji dio populacije židovske vjere ili oni koji još uvijek slijede poganske kultove neće mnogo utjecati na vašu strategiju, ali upravljanje katoličkim frakcijama pot-

INFO PLUS

***Medieval* je nastavak serijala koji je počeo *Shogunom*, strategijom potpuno istog načina izvođenja smještenom u srednjovjekovni Japan. Potom je izašao i dodatak *Mongol Invasion*, a *Medieval* zapravo pokazuje što se u vrijeme odvijanja *Shoguna* događalo u Europi. Baza je ratovima bogata povijest Starog kontinenta, što jamči zanimljivost.**




Opsade dvoraca sada su znatno bolje napravljene

PLUS

- realno povijesno okruženje
- različite frakcije
- pomoćne informacije

MINUS

- nepregledne osobine provincija
- jednostavan AI
- uzet će vam mnogo vremena

Što imate više provincija, to je napornije detaljno upravljati svakom od njih

Bitka kod Bannacbourna - da mi je samo znati kako je šačica Škota pobijedila ovoliko Engleza

...STIRALI SMO REALISTIČNOST

Da igra doista vjerno prikazuje srednjovjekovne ratove, vjerojatno je ne biste željeli igrati. Zamislite samo, stotine ljudi koji se ne peru, medicinu ne u povojima, nego tek začetu, hrane malo, i to takve da u usporedbi s njom McDonald's zvuči super, i nigdje računala! No, neki elementi *Medievala* prilično dobro opisuju stvarno stanje stvari u Europi prije nekoliko stotina godina. Da vidimo...

JEDINICE 9/10

U cijelom srednjem vijeku možda i nije bilo toliko naoružanih ratnika koliko ih *Medieval* može strpati u jednu bitku, ali poznate jedinice dobro su prenesene u igru. Kao primjer možemo uzeti bizantske katapharakte, teško oklopljenu konjicu koja u igri, kao i u stvarnosti, predstavlja preteču vitezova, omogućujući vladarima Konstantinopola da u doba kad je većina europskih kraljevina još posjedovala tek slabo oklopljene pješake u pokornosti drže velike istočne ravnice.

OPSADE 6/10

Dvorci su bili središta snage srednjeg vijeka, a da bi ih osvojili, napadači su morali neko vrijeme opsjedati zidine iza kojih su se skrivali brojčano slabiji branitelji. Problem je uvijek isti i s njim ćete se susresti i u *Medievalu* - kako natjerati učahurene protivnike da izađu. Neke od čudnijih strojeva za opsadu i rušenje zidina nažalost nećete moći upotrebljavati, ali ako dovoljno razvijete svoju provinciju, možete izgraditi *trebuchet*, jedan od najopakijih strojeva za uništavanje sve do pojave baruta. Njime ćete razbijati zidove protivničkog dvorca, baš kao što su to činili napadači u srednjem vijeku. Pazite samo da ga ne postavite preblizu zidova jer će vam streličari s lakoćom "poskidati" posadu. A želite li se okušati u izradi i naučiti više o *trebuchetu*, skočite na http://www.pbs.org/wgbh/nova/lostempires/trebuchet/destroywave.html. Najveća razlika između opsada u *Medievalu* i u stvarnosti je vremensko ograničenje u igri, što znači da morate požuriti s napadom, dok su srednjovjekovni napadači često čekali tjednima da glad natjera stanovnike dvorca na predaju.

GENERALI 8/10

Osobine generala i vođa u srednjem su vijeku mnogo značile. Vođe poznate kao kukavice teško su uspijevale natjerati vojnike da ih slijede, dok bi oni čudnih navika često morali bježati kad bi se digla "kuka i motika". Isto tako, u *Medievalu* ćete imati mnogo problema ako si dopustite da neki vaš general dobije nadimak "kukavica" ili se pročuje da više voli mladiće od djevojaka. Kraljevi su se znali rješavati takvih podanika s malo arsena u vinu ili nožem u leđa u mračnoj uličici, a igra i vama, u obliku *assassina* kojeg možete istrenirati, nudi istu mogućnost.

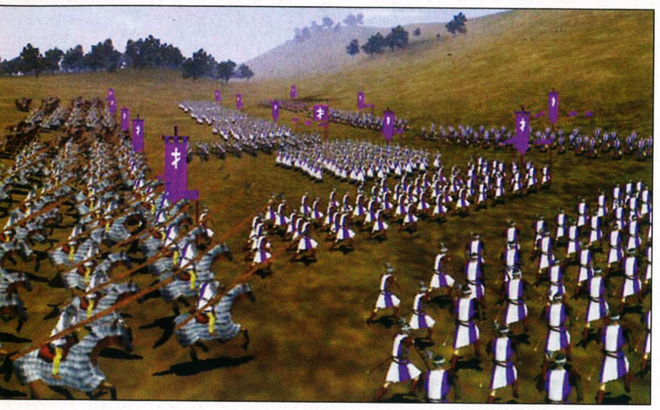
VJERA 9/10

U srednjem se vijeku sve vrtilo oko vjere. Pobožne katoličke vladare volio je Papa, a njihovi su podanici bili poslušniji * osobito ako su inkvizitori šetali zemljom. A opet, preokrutno "uvjeravanje" moglo je rezultirati pobunama koje su se teško gušile. Pravoslavci nisu imali takvih problema, ali su njihovi podanici bili manje spremni kretati u križarske pohode i umrjeti za vjeru. Muslimani su sasvim različiti, uvijek su spremni krenuti u rat za obranu islama. Sve to izvrsno je preneseno u *Medieval*, u kojem je vjera jedan od najvažnijih elemenata na koje morate misliti pri upravljanju državom.

UKUPNA OČJENA REALISTIČNOSTI

Igra je vjerna točno onoliko koliko treba, a da se ne naruši koncept igrivosti i da se sve ne pretvori u jednu veliku i dosadnu lekciju iz povijesti.

8/10



IZDVAJAMO / SVETI RATOVI

Sveti ratovi iznimno su važan i potpuno nov taktički element u Medievalu. Kao katoličkoj frakciji, na raspolaganju vam je križarski pohod u koji, uz odobrenje pape, možete krenuti protiv bilo koje nekatoličke provincije. Sastavljen ponajprije od moćnih oklopljenih vitezova, ovakav će pohod pri prolasku kroz druge katoličke provincije skupiti dodatne sljedbenike. No, najbolje tek dolazi: kad osvojite ciljanu provinciju, a u većini slučajeva to neće biti problem, u vašem vlasništvu ostaju svi vitezovi koji su sudjelovali u pohodu i sve usput prikupljene jedinice. Slična je situacija s islamskim džihadom - osim što ga muslimanske frakcije pokreću za oslobođenje neke od provincija koju osvoje kršćani. Neovisno koju frakciju vodite, sveti su ratovi vrlo opasno oružje - bilo da se branite od njih ili ih koristite u svoju korist.

puno je različito od onog muslimanskim, jednako kao što je upad u pravoslavne provincije mnogo teži za katoličkog kralja od "koškanja" sa susjedima koji također priznaju papu. Na početku igre možda nećete primijetiti koliki je utjecaj vjere - osobito ako odaberete Bizant ili neku drugu pravoslavnu provinciju. Ali ako ste katolik i učinite nešto što papa ne odobrava, prijeti vam ekskomunikacija, što vrlo nepovoljno utječe na moral vaših podanika i odnose sa susjedima. Kad zađete dublje u igru, bit će tu i religijskih nemira, križarskih pohoda i svetih džihada te brojnih drugih aspekata vjere koja je u cijelosti prožimala srednji vijek.

Osim vjere, za upravljanje carstvom značajna su još četiri specifična elementa - novac, nasljednici, tehnologija i generali. **NOVAC** je, naravno, prijeko potreban za vojsku pa o njem ovisi vaša vojna moć. Zarađujete od prihoda na farmi, rudnika i trgovine, a možete ga povećati razvojem provincija, tj. izgradnjom različitih građevina. Ulaziti sada dublje u to nije potrebno, dovoljno je samo reći da je trgovina u srednjem vijeku imala velik značaj, pa je tako i u igri. Izgradnja rudnika, luka i trgovačkih flota bit će iznimno značajna za sve osim za najratobornije kraljeve (zaratite li sa svima, nemate s kime trgovati) i može donijeti pobjedu na krilima dobro plaćene vojske ili pak poraz zbog nedovoljno novca da platite mačeve.

NASLJEDNICI vašeg monarha su u *Medievalu* znatnije razrađeni negoli u prethodniku mu. Pogine li kralj bez nasljednika, zemlji prijeti građanski rat. Ženski potomci mogu se dobro udati i na taj način učvrstiti saveze, a možda čak i ostvariti pravo na nekoliko dodatnih provincija u slučaju da u frakciji u koju ste poslali svoju princezu dođe do građanskog rata.

TEHNOLOGIJA pak ponajprije ovisi o tome koje ste vremensko razdoblje odabrali kao početno: krenete li od ranog srednjeg vijeka, većina će vojski biti sastavljena od seljaka, dok će u kasnijim razdobljima, kad se provincije razviju, Europom harati oklopljeni konjanici, a poslije i mušketiri s vatrenim oružjem. Razvoj vlastitih provincija je vrlo važan jer napredne jedinice mogu bez većih problema pregaziti zastarjele vojske, a kako je tehnološko "stablo" toliko veliko da tijekom cijele kampanje nećete moći u jednoj provinciji izgraditi sve građevine, važno je i dobro isplanirati u kojem ćete dijelu svog carstva razvijati koju djelatnost.

GENERALE sam ostavio za kraj. Njihov je značaj i u *Shogunu* bio velik, a ovdje je to još više izraženo. Ne samo da njihov moral, slava i snaga utječu na ishod bitaka, nego im i sve ostale značajke znatno utječu na upravljanje kraljevstvom. Odani će general ostati na vašoj strani za vrijeme građanskog rata, krvoločniji će bolje zastrašiti seljake koji će se manje buniti, a pametniji će znati prikupiti više poreza uz znatno manje nezadovoljstva podanika. Svaki general tijekom igre akumulira vrline i poroke koji modificiranju njegove osobine, pa tako bijegom iz bitke general može dobiti titulu *coward*, koja smanjuje moral njegovih trupa, a izgradnjom građevina postaje *great builder*, što ljude u njegovoj provinciji čini zadovoljnijima i odanijima. Broj vrlina i poroka je popriličan, a njihovi opisi često će vas nasmijati.

U ovakvim bitkama protivnika svakako spriječite da se učvrsti na vašoj strani mosta

BOJ BIJE SVIJETLO ORUŽJE

Za one koji su igrali *Shogun*, o bitci ne treba mnogo govoriti, a onima koji nisu nije lako opisati kompleksnost jedne od najrealnijih bitaka u računalnim igrama uopće. *Medieval* zadržava isti model koji pri izračunu ishoda sukoba dviju jedinica u obzir uzima desetke elemenata, a inovacije se odnose tek na malo dorađeni engine i golem broj jedinica. Svaka frakcija, uz standardne seljake, kopljanike i strijelce, ima različite varijacije na temu s više ili manje oklopa, boljim ili lošijim oružjem, te varijacijama u moralu. Konjanika također ima desetak vrsta, da ne spominjem jahače na devama i topništvo (značajnu u obrambenim bitkama i osvajanju dvoraca). Malo je unaprijeđeno i upravljanje pojačanjima, što je vrlo značajno jer u borbi često sudjeluje više jedinica nego što ih stane na bojište, a nova je i mogućnost da protivničke vojnike - pa čak i generala - tijekom bitke zarobite te poslije tražite otkupninu. Naravno, možete ih i pogubiti tijekom same borbe, no to će vam donijeti titulu krvoždnika. Brodovi sada mogu ploviti diljem Mediterana i prevoziti jedinice do udaljenih provincija, a tereni na kojima se borbe odvijaju mnogo su raznovrsniji te nešto detaljniji negoli u prijašnjim nastavcima. Kao što sam rekao, bitke je moguće u cijelosti izbjeći, ali ne vjerujem da ćete to učiniti jer su one još uvijek za mnoge (pa i za mene) najizazovniji dio igre, a to što mogu potrajati i nekoliko sati, pokazuje samo koliko strateškog promišljanja i planiranja traže od igrača.

"ODLUČITE NA POČETKU - IGRATE LI S BOGOM ILI PROTIV NJEGA"

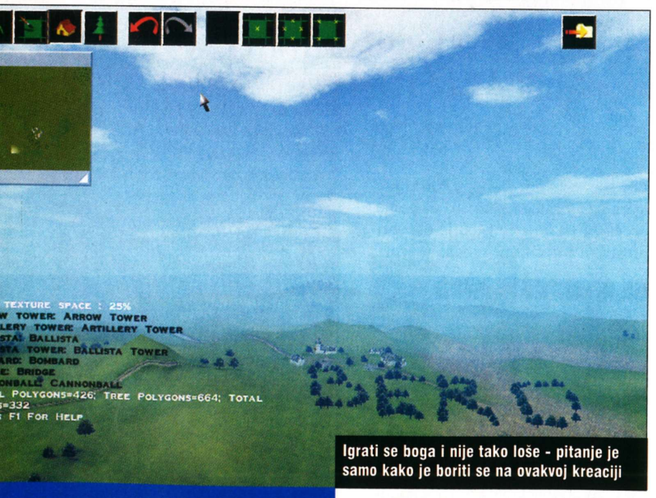
Što zaključiti? Je li riječ o savršenoj strategiji? Kad ću prestati pisati i vratiti se igranju? Teško je reći. Strateški dio, osim starijeg enginea, gotovo da i nema nikakvih drugih mana. Po mom mišljenju, još uvijek je riječ o najboljoj (a možda i jedinoj pravoj) strategiji u stvarnom vremenu na tržištu. I taktički je dio također vrlo kvalitetan, a da bi ga dodatak različitih pregleda jedinica i provincija unaprijedio (po lojalnosti, prihodu, vjerama i slično) - to je neupitno. I neznatno smanjivanje karte također bi pomoglo, ili barem čista 2D-perspektiva - ovako vas očekuje prilično skrolanja kad se stvari zakuhaju. Umjetna bi inteligencija mogla biti bolja - ponajprije u taktičkom dijelu, gdje se zna dogoditi da protivničke frakcije same sebe unište građanskim ratovima. No sve to tek su male zamjerke koje moram napisati da bih zvučao koliko-toliko objektivan. Volite li strategije, bolje nećete naći. Dok ne stigne nastavak. ■

HACKER OCJENJUJE » Medieval: Total War

Možda čak najbolja strategija u posljednjih nekoliko godina. Dakako, uvijek ima mjesta za poboljšanja

85

POSEBNO IZDVAJAMO/KOMPLEKSNOST TAKTIKE



Igrati se boga i nije tako loše - pitanje je samo kako je boriti se na ovakvoj kreaciji

SAM SVOJ VRTNI DIZAJNER

U odnosu na *Shogun*, editor karti nije doživio značajne promjene, već i tada je to bila funkcionalna alatka za izradu zanimljivih bojišta. Nažalost, nije moguće mijenjati karte na kojima igrate u kampanji da si ne biste omogućili nepravednu prednost, ali uz malo spretnih zamjena fileova...

» ALTERNATIVNO

- **Shogun: Total War**
  Prethodnik koji se odvija u srednjovjekovnom Japanu
- **Shogun: Mongo Invasion**
  Dodatak u kojem se pojavljuju i mongolske horde
- **Crossacks**
  Velike bitke u malo modernijem okruženju
- **Warhammer**
  Iako stara, jedna od malobrojnih strategija s modelom bitke koji se po kompleksnosti približava onom *Total Wara*

I'll be building you a funeral pyre...

UVOD U PRIČU

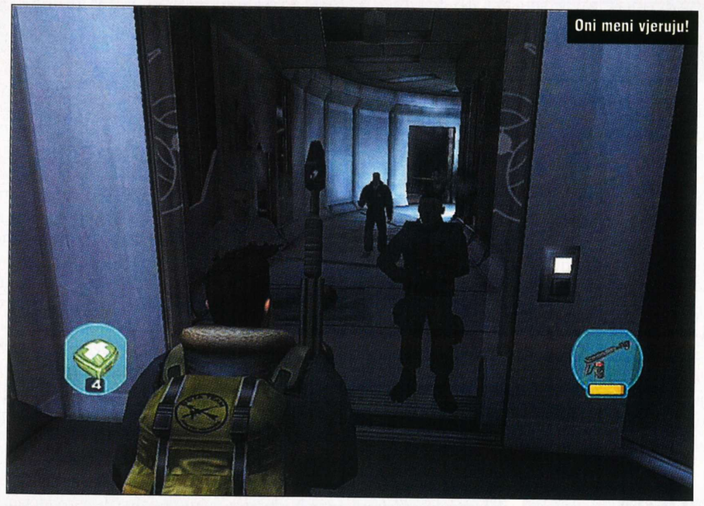
» Za sve one koji su sredinom osamdesetih sa svetim Petrom igrali odbojku podsjetimo se što je ikonografija ZF-filmića na kojem je utemeljena ova igra. Naime, radnja se vrti oko polarne stanice koju inficira zanimljiv izvanzemaljski virus koji replicira organske oblike na koje "naiđe". Glavni likovi nakon niza napetih/graničnih situacija i nekoliko doista odurnih scena nakazi ipak stanu na kraj. Radnja igre se nastavlja na film - skupina specijalaca biva poslana na spomenutu polarnu stanicu ne bi li spasila nekolicinu preživjelih. E, da... ispravak netočnog navoda: originalni *The Thing* snimljen je ranih pedesetih, a poslije ga je rimejkao gospodin Carpenter.

PLUS

- atmosfera
- težina
- ujednačenost oružja - broj čudovišta

MINUS

- nedorađenost
- šablonska radnja
- igra se poslije možda previše udaljava od "The Thing" teme



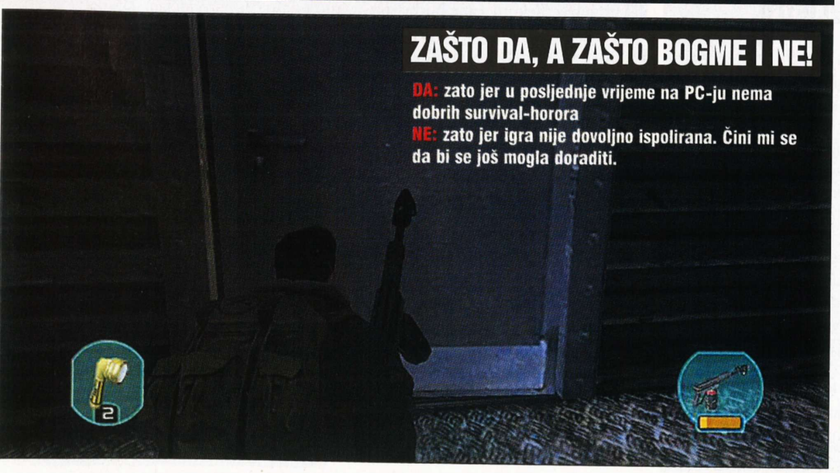
Oni meni vjeruju!

Dakle... u kojem je frižideru jogurt?

ZAŠTO DA, A ZAŠTO BOGME I NE!

DA: zato jer u posljednje vrijeme na PC-ju nema dobrih survival-horora

NE: zato jer igra nije dovoljno ispolirana. Čini mi se da bi se još mogla doraditi.



Na Sjevernom je polu lako izgubiti glavu

THE THING

Koliko se isplati raditi nastavke dobrih filmova, znaju samo redatelji. Koliko se isplati raditi igre po filmskom predlošku, svima je dobro znano, to je već stari, iskušani recept. Istina, ovaj put ne vodite Curta Russela, tip ionako ima posla s novom produkcijom, ali što onda

PIŠE **Damir Rukavina**
damir.rukavina@janus.hr

INFOBOX

The Thing

PROIZVOĐAČ ■
Black Label Games, Computer Artworks

IZDAVAČ ■
Universal/Konami

MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 500, 64 MB RAM

NAŠA PREPORUKA ■
P3, 1GHz, 128 MB RAM

MULTIPLAYER ■
nema

WWW IGRE ■
www.thethinggames.com

» Computer Artworksov *The Thing* bih ukratko opisao kao timski *survival-horor*. Autori igre to nazivaju najvećom inovacijom u žanru. No, autor ove recenzije pokušat će se suzdržati od njihovih naglih zaključaka te će pojašnjavanje takvog poteza rastegnuti na dvije stranice. Naime, igra kao i svaka druga spada u nekakav standard, što znači da ima nedostatke i prednosti. Još jedan od problema što ga *inovacije* donose je gomila pogreški koje developer može napraviti, što predstavlja dvosjekli mač. Na sreću, ovdje je prevagnula ona dobra strana, no o tome ćemo poslije.

NOVI ELEMENTI

The Thing je prije svega vrhunski *survival-horor*. Tijekom cijele igre atmosfera je doista zastrašujuća, neprijatelji su vjerni originalnom predlošku (tj. odurni su), a vizualni je identitet igre dotjeran do krajnjih granica. Mećava i noć koja obavija zaleđenu istraživačku bazu ostavljaju dojam izoliranosti i paranoje. Neprijatelja je, ruku na srce, dovoljno, jači su od vas, a imate i premalo naoružanja za rasplet sličan onom u *Doomu*. Dakle, streljiva nedostaje - *check*, hrpa odurnih čudovišta - *check*, paranoja - *check*., Sučelje? Da budem iskren, na početku sam mislio da će koordiniranje tima specijalaca s kojima surađujete više podsjećati na jedan od onih tuluma gdje neka budala zaboravi zatvoriti ulazna vrata. Na moju sveopću radost, cijela je stvar na kraju ispala sasvim solidna: igrom upravljate samo preko net-miša i nekoliko osnovnih tipki za kretanje. I što je najbolje od svega, slova u izborniku su golema i čitljiva, inventar se imbecilno jednostavno koristiti, a koordiniranje članovima tima je med i mlijeko. Želite li još? Članovi vašeg odreda "ljudi" su kao i vi, što znači da će u određenim situacijama likovi doslovce početi šiziti ili, još gore, povraćati. Uostalom, što biste rekli da uđete u kantinu napuštene stanice i ugledate ostatke svoje posadu razmazene po zidovima. Veliku ulogu ima i povjerenje. Točnije, vaši će suborci vrlo brzo početi odbijati naredbe počnete li se ponašati čudno (što nije neuobičajeno s obzirom na onaj virus, repliciranje, mutacije i što ti ja znam). Za ultimativni supertest se koriste injekcije za testiranje krvi kojima se u nekoliko trenutaka može provjeriti je li vaš suborac Stvor. A na kraju ovog odlomka postavljate si vjerojatno pitanje: što s igrom ne valja?

"I UZ ODREĐENE NEDOSTATKE, VRLO DOBAR *SURVIVAL HORROR*"

PITANJE UKUSA

Problem *The Thinga* je upravo timski rad koji smo spomenuli na početku, koji pomalo upropaštava koncept neukrotive paranoje. Znam, tim okuplja skupinu ljudi koji zapravo to i ne moraju biti (hint, hint), ali ako mene pitate, to jednostavno nije dovoljno. Budimo realni, *survival-horori* se bave temom sam-protiv-svih, a ovdje to zapravo nije istaknuto. Istina, ima trenutaka kad se borite "solo", i to je doista napeto, ali onaj timski rad... pa ne znam baš. Kao drugo, moram priznati da je igra, osim u najtežem modu, možda malo prejednostavna zahvaljujući automatskom sustavu ciljanja koji je uzeo svoj danak. Osim toga, i AI ljudskih suboraca je, osim sustava reagiranja, prejednostavan, što ponekad rezultira glupim situacijama, primjerice otvranjem paljbe. Naravno, i to je za ljude, ali hej... moramo biti sitničavi. *The Thing* je vrlo dobar *survival-horor*, ali nažalost nije ono što je bio *Resident Evil* ili *Silent Hill*. Tko zna... možda je stvar u ugođaju što ga donosi korištenje konzole. Ne znam, ne mogu vam reći... ja sam svoju prodao:). Dakle, igra je dobra, ali možda ne toliko da bi se našla u skupini "iznad 80%". Prava je šteta što nije do kraja ispolirana, bila bi nezamjenjiv hit. Igrajte *System Shock*, narode... ■

ALTERNATIVNO

- **Resident EVIL**
  Igra koja valja samo na Playstationu.
- **System shock**
  Cyberhoror nad cyber-hororima.
- **okoš bokoš**
  Iju!

"TIJEKOM CIJELE IGRE ATMOSFERA JE ZASTRAŠUJUĆA"

HACKER OCJENJUJE » The Thing

Vjerovali ili ne, ovo je jedan od malobrojnih kvalitetnih survival-horora na PC-ju

75

POSEBNO IZDVAJAMO/ODLIČNU ATMOSFERU

ICEWIND DALE 2

Smrznuta, vjetrom prekrivena ledena prostranstva Forgotten Realmsa trebaju ponovno pomoć heroja

PIŠE **Damir Đurović**
damir.djurovic@janus.hr

INFOBOX
Icewind Dale 2

PROIZVOĐAČ ■
Black Isle

IZDAVAČ ■
Interplay

MIN. KONFIGURACIJA ■
P2 350, 64MB RAM, 4MB videokartica

NAŠA PREPORUKA ■
P3 600, 256MB RAM, 16MB videokartica

MULTIPLAYER ■
podržan

WWW IGRE ■
icewind2.blackisle.com

ALTERNATIVNO
• **Icewind Dale**
Treba li uopće objašnjavati?
• **Baldur's Gate saga**
BioWareov serijal koji je revitalizirao fantazijski roleplaying žanr i potom izrodio niz klonova izgrađenih oko njegova Infinity enginea.

Nakon događaja u prethodnom nastavku, snijegom pretrpani sjever Realmsa tek je nakratko odahnuo od prijetnji barbarskih rasa, ratobornih plemena i brojnih nedaća. No kako to već biva, svaki teško postignut mir kratko traje, stasala je samo jedna generacija i divlji su sjever ponovno pohodile sile tame. Razjedinjena, malena plemena orkova, goblina i drugih barbarskih rasa iznenada su se počela organizirano okupljati i grupirati šireći teror regijom Ten Townsa (deset civiliziranih gradova Icewind Dalea). Uskoro je hordi objedinjenoj pod zastavom misteriozne Chimere dopao prvi u nizu deset ponosnih gradova.

Krvoždne barbarske trupe tako su se našle nadomak grada Targosa koji je u posljednji trenutak poslao poziv upomoć južnijim civiliziranim lukama. Iz njih su pak željni avanture, bogatstva i slave brodovima za sjever kenule stotine grupica novopečenih avanturista. No, opijeni svojim maštanjima, malo je tko među njima bio pripremljen za krvavi put koji ih je čekao te su se tek najodvažniji i najspremniji dočepali dokova Targosa i pohitali pomoći gradiću za koji je bilo samo pitanje sata kada će ga pregaziti barbarske horde. Uz tihi šum mora i odjek bitaka u daljini u luku je pristao brodić Whicked Whench s grupicom heroja čija će putovanja i dostignuća ući u jednu od najvećih legendi Forgotten Realmsa.

Pripremite se na obilje RPG-akcije na svakom koraku, zanimljiva priča i vrhunski, orkestralni soundtrack

INFINITY

Ako malo pozornije pratite *roleplaying* žanr, tada o Infinityju, BioWareovom engineu koji je pokretao originalni *Baldur's Gate*, znate apsolutno sve. No, možda ne znate da je *Icewind Dale 2* definitivno posljednji RPG-uradak izgrađen oko tog jednostavnog, ali vrlo učinkovitog i mnogo puta vješto iskorištenog enginea. Glavni razlog za takvu odluku je definitivan prijelaz industrije igara u svijet visokokvalitetne 3D-grafike. No već nakon nekoliko minuta igranja, otkrit ćete da taj praktički pola desetljeća star 2D konj za vuču još uvijek može nešto ponuditi. Prerenderirane scene prekrasne detaljnosti i atmosferičnosti ponovno su se pokazale glavnom prednošću Infinityja, a dodamo li svemu još i hardversku nezahtjevnost igre, malo tko će *Icewind Daleu* moći prigovoriti ostanak u vodama 2D-grafike. Osim vizualno, engine koji će vam omogućiti da na svome stroju prođete fantazijskim ledenim prostranstvima Realmsa po maločemu je sličan *Baldur's Gateovom* originalu. Ponajprije, cijeli je *roleplaying* sustav pravila prebačen u najnoviju *Dungeons&Dragons 3rd edition* inačicu, po mnogima znatno fleksibilniju i ujednačeniju. Zahvaljujući dobrim dijelom prelasku na novu inačicu pravila, u igri se našlo i pregršt novih rasa, tj. podrasa kao što su aasimari, thielfinzi, half-orkovi, drowovi, gold dwarfovi itd. Opseg klasa, tj. njihovih specijalizacija također je znatno proširen tako da ćete uz malo podešavanja u svojoj početnoj šesteročlanoj družini moći doista složiti likove kakve želite, a da ujedno budu i najsposobniji za ono za što su vam potrebni. Od ostalih promjena najviše nas se pak dojmio prelazak na potpuno novo, jednostavnije i vizualno efektivnije igraće sučelje koje je sada smješteno u dnu ekrana tako da su vam gornje dvije trećine ostavljene za praćenje zbivanja u samoj igri. Što se pak samoga opsega i sadržaja igre tiče, od *Icewind Dalea 2*, kao što su i obećali, možete očekivati otprilike dvostruko više negoli vam je to original ponudio, tj. mnogo zanimljiviju i kompleksniju priču, mnogo novih vrsta različitih beštija za razvaljivanje te pregršt predivno oslikanih lokacija. Odlučite li usporediti kojim slučajem prvi i drugi nastavak, stvar je jasna, *IWD 2* je ispao točno onakav kakav je trebao zapravo biti prvi nastavak. *Icewind Dale 2* predstavlja častan kraj za Infinity engine koji je obilježio i zapravo pokrenuo jedno novo razdoblje u razvoju računalnog *roleplayinga* kao žanra. ■

"...PROŽIVITE PRAVU EPSKU PRIČU."

UVOD U PRIČU

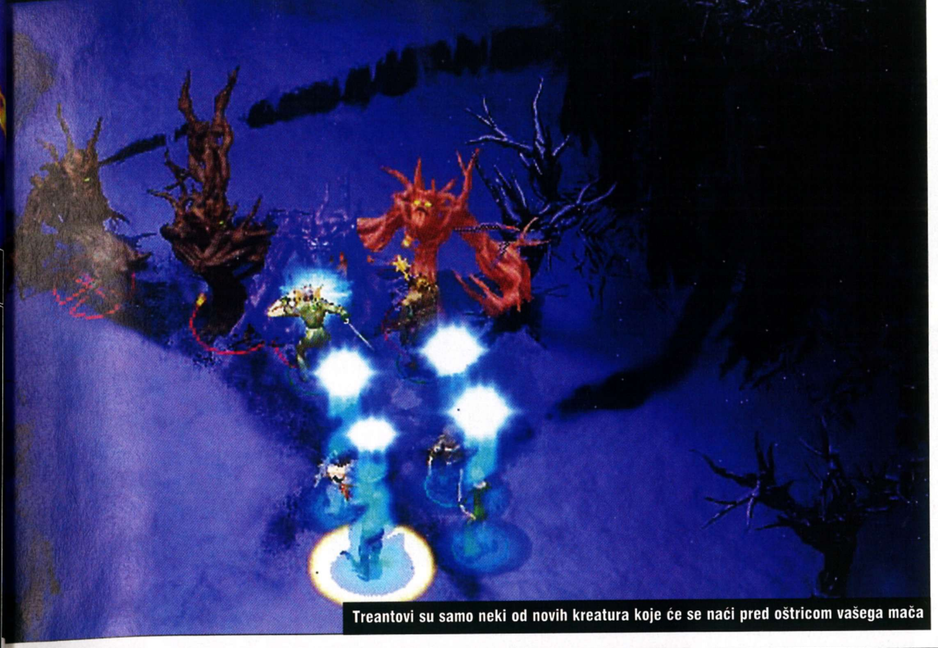
I tako dok se Interplay nalazi pred urušavanjem i potonućem u sivilo prepuno ruševina nekoć velikih i slavnih izdavačkih kuća, njegova najjača razvojna divizija, Black Isle, još uvijek se ne da i radi punom parom. Upravo je *Icewind Dale 2* trebao biti taj spasonosni projekt koji bi Interplayju dao toliko potrebnu infuziju mirisnih zelenih novčanica te brojnim fanovima toga akcijskog roleplaying *Dungeons&Dragons* serijala priuštio sate i sate uživanja uz monitore i miris upaljenih svijeća (eh roleplayeri, ima nas svakakvih). Po svemu sudeći, razvojnom je timu definitivno uspjelo zadovoljiti sve poklonike IWD serijala - još samo da kapne kinta i svi problemi su riješeni.

HACKER OCJENJUJE » Icewind Dale

Black Isleova ledena epska roleplaying saga ponovno je ispunila gotovo sva očekivanja

82

POSEBNO IZDVAJAMO/PREDIVAN SOUNDTRACK



Treantovi su samo neki od novih kreatura koje će se naći pred oštricom vašega mača

LEDENIM BESPUĆIMA

Nova epska roleplaying saga Black Islea provest će vas ponovno bespućima dalekog Icewind Dalea, hladne snijegom pokrivene pokrajine smještene na dalekom sjeveru Faeruna (svijeta Forgotten Realmsa). No, ovaj put bit će to igra daleko većih proporcija negoli je to bio original. Osim mnoštva novih lokacija, istraživat ćete i probijati se i nekim već otprije poznatim vam krajevima koji su se na ovaj ili onaj način promijenili u nekoliko desetljeća, koliko je prošlo od zbivanja u prvom *Icewind Daleu*. Samo jedno od poznatih mjesta koje ćete ponovno vidjeti je, primjerice, gradić Eastheaven.

PLUS
• igraće sučelje
• infinity engine (nezahtjevnost, detaljnost)
• zanimljiva priča

MINUS
• akcijska orijentiranost
• Infinity engine (2D-grafika)
• prečesti problemi s pathfindingom

Različite vrste barbarskih gianta i dalje su jedno od obilježja hladnih prostranstava zaleđenog sjevera Faeruna

Kakva bi to bila *Dungeons&Dragons* igra da se u njoj ne pojavi pokoji zmaj... ili dva

"DOSAD IGRA KOJA JE NA NAJBOLJI MOGUĆI NAČIN ISKORISTILA BIOWAREOV INFINITY ENGINE"

Očekujte mnogo veću raznolikost lokacija negoli je to bilo u prvom Icewind Daleu

SUDDEN STRIKE 2

Čistokrvna taktička igra u stvarnom vremenu dobila je nastavak

PIŠE **Goran Maravić**
goran.maravic@janus.hr

INFOBOX

Sudden Strike 2

PROIZVOĐAČ ■
Fireglow

IZDAVAČ ■
CDV

MIN. KONFIGURACIJA ■
P2 300, 128 MB

NAŠA PREPORUKA ■
P2 800, 256 MB

MULTIPLAYER ■
LAN

WWW IGRE ■
www.suddenstrike.com

ALTERNATIVNO

- **Sudden Strike**
  Još uvijek odlična igra.
- **Empire Earth**
  Dodite do razdoblja 2. svj. rata i usporedite.

"ISHOD MISIJE BIT ĆE VEZAN ZA IDUĆU MISIJU U KAMPANJI"

Iako i brojkom označen kao nastavak, *Sudden Strike 2* je zapravo poboljšanje originala kakvo smo priželjkivali nakon što bismo ga igrali kojih desetak sati. Grafika je ostala ista. Dakle, riječ je o 2D-pogledu na teren koji bi se mogao nazvati starinskim, ali u ovoj igri doista savršeno funkcionira, stoga dobro da nije promijenjen. Fireglow je posegnuo za provjerenom formulom te igru dodatno oplemenio uklanjanjem gotovo svih nedostataka iz prvog dijela.

NEMA TALIJANA

Uvodni će film pokazati prve novine. Možete igrati sa svim velikim silama Drugog svjetskog rata. Tko je spomenuo Italiju? Nema je jer nije ni bila velika sila. Ratujete s Nijemcima, Rusima, Amerikancima, Britancima i Japancima. Postoji pet kampanja sa po deset misija. Računajte da će vam za sve misije, osim možda prve dvije, trebati nekoliko sati, što samo jamči da ćemo uz ovaj naslov prilično dugo ostati. Jedan od najvećih nedostataka prvog dijela bila je težina, što je odbilo mnoge igrače početnike i sve one koji nisu *hard core* RTS-igrači. Ovdje također postoje tri stupnja težine, ali bez brige, na najlakšem doista nije teško igrati. Moguće je čak proći neke jednostavnije misije bez korištenja pauze i *saveova*. Dakako, fanovi će odmah početi s nekim težim nivoom. Još jedna velika novina je da se misije u kampanji nadovezuju jedna na drugu. Posljedice jedva izvučene misije osjećat ćete i u idućoj, naravno da isto vrijedi i za briljantno izvedenu misiju. Na samom kontrolnom pultu dodane su neke nove naredbe. Zanimljiva je ona kojom možete narediti pješacima da zalegnu, ali je zato prilično besmislena ona kojom tenkove prebacujete u paradni hod, kad cijela posada viri kroz otvore. Dodano je doista mnogo novih jedinica, dakako s novim sposobnostima: spomenimo primjerice inženjere koji mogu postavljati protupješačke mine. Neke stare jedinice dobile su nove mogućnosti, poput gledanja kroz dalekozor što ga nose časnici i snajperisti. Što se tiče vozila, najveće novosti su u zraku i vodi, tj. mogućnost kontroliranja plovila i zrakoplova, što nije postojalo u prvom dijelu. Osvajanjem neprijateljske zračne luke otvara vam se mogućnost da zauzmete zrakoplove koje onda možete koristiti za bombardiranje, transport, iskrcavanje padobranaca, izviđanje ili obaranje drugih zrakoplova. Da sve ne bi bilo prelagano, pješaštvo više nije Katica za sve. Ne može bilo koji vojnik ući u bilo koje prijevozno sredstvo i upravljati njime. Za zrakoplove postoje piloti koje morate imati ili na početku misije ili ih poslije dobiti da biste mogli poletjeti. Za vozila vrijedi isto, jedino što njima upravlja posada (crew). Igra se oslanja na zarobljavanje neprijateljskih vozila ma koja god strana u sukobu bili, stoga čuvajte posadu od istrebljenja. Jedan *tigar II* treba čak šest ljudi u posadi, stoga je morate popuniti, inače bi vam se moglo dogoditi da se nađete pred neprijateljem, a da nema tko pucati. Velika je novost mogućnost prevoženja pješaka na tenku (na jedan tenk može ih sjesti najviše šest), što vam se vjerojatno na prvi pogled ne čini tako bitno, ali popevši ih gore, pružate im vidno polje kakvo iz samog tenka nikad ne bi imali. Iako su u slučaju sukoba oni prvi na meti, isplati ih se tako prevoziti jer povećavate učinkovitost tenka za nekoliko puta. Moći ćete napraviti pravi tenkovski juriš i potom se diviti kako ste pregazili protivnika.

TRAIN ARTILLERY

Topništvo također ima novu ikonicu pod nazivom dalekometna vatra. Neki će topovi imati naredbu za izravno pucanje na metu ili dalekometno pucanje na neviđeno. Obično je riječ o topovima manjeg kalibra, dok će teški minobacači i haubice imati samo mogućnost dalekometne paljbe. Uvedene su neke nove jedinice koje mogu jednim pogotkom srušiti kuću pa će podrška pješaštvu prilikom osvajanja gradova biti znatno lakša. Topništvu je poboljšano i vrijeme reakcije, rijetko ćete vrištati od muke brojeći sekunde potrebne za paljenje dok vam neko mitraljesko gnijezdo kosi pješaštvo u napredovanju. Srednji kalibri topništva zasipat će neprijatelja odmah po vašoj naredbi. Osim vučnog i samohodnog topništva, sada postoje i veliki topovi na tračnicama. Najčešće nadopunjeni oklopnim vlakom za neposrednu samoobranu. Vrijeme reakcije te zvijeri nešto je sporije, ali kad krene u akciju, prilično je učinkovit.

Budući da je prvi dio bio igriv već na Pentium računalima takta 166 MHz, pomislit ćete da će tako biti i ovaj put, ali nije tako. I to zato što je AI poboljšan, a i broj jedinica i njihovih specijalnosti je znatno veći pa će vam trebati barem 300 do 400 MHz glavnog procesora da bi se igra pokrenula kako spada, a u nekim misijama ne bi vam bio od viška ni gigaherc. Zvuk je znatno poboljšan pa je pucnjava mnogo realnija, s manje efekata proizvedenih pomoću 200-litarske bačve, štapa i mikrofona. Doista lijepo doraden naslov, čak bi ga i povremeni igrači RTS-a trebali zaigrati. ■

HACKER OCJENJUJE » Sudden Strike 2

Zabavno, obvezno odigrati **80**

POSEBNO IZDVAJAMO/DINAMIČNOST AKCIJE

UVOD U PRIČU

Misije u *Sudden Strikeu 2* su utemeljene na stvarnim povijesnim događajima poput operacija Market Garden, Anvil, Overlord i Barbarosa. Ciljevi i jedinice korištene u tim operacijama su vjerni koliko je to bilo moguće. Čak su i radnja te nužno pokretanje trupa u misiji gotovo povijesni točni, dakako uz moguće odstupanje igrača da vidi što bi bilo kad bi bilo.

PLUS

- prilično realna za RTS igru
- raznolikost misija
- hardverska nezahtjevnost

MINUS

- nema talijana

Padobranski desant treba dobro tempirati

IZDVAJAMO

SINKRONIZIRANO PLIVANJE

Jedna od najvažnijih stvari prilikom ratovanja je usklađivanje snaga da ne bi došlo do razmjene prijateljske vatre ili napada u kojem bi samo jedna jedinica napadala te ubrzo bila uništena. Dobro je poznato da su tenkovi bez potpore pješaštva iznimno ranjivi, te da se isto tako pješaštvu višestruko povećava snaga kad im tenkovi pružaju potporu. U SS2 je dodana naredba koja usklađuje kretanje svih jedinica kako bi svi stigli na odredište u isto vrijeme.

Tijekom ratovanja u prašumi najvažnije je pješaštvo i zrakoplovstvo

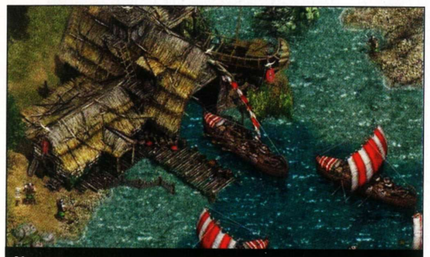
Zaštitite se od zračnih napada jer su vrlo efikasni

Koristite tunele za prebacivanje ljudstva

Prekrasno ili što?

UVOD U PRIČU

U nezaustavljivom trendu koji se zove mahnito izdavanje RTS-ova, svakih tjedan do dva, stiže i *Celtic Kings* ne bi li okušao svoju sreću. Smješten u rimsko razdoblje, svojom će nam ne baš autentičnom verzijom povijesti te kombiniranim strateško-RPG-aškim pristupom pokušati donijeti sreću. A i više je nego jasno da to baš neće biti lagan zadatčić, nego neumorna borba s hordama sličnih naslova koji već uvelike zasićuju PC-tržište.



Ah, more

Karte su strašno detaljne

O svakoj jedinici imate pregrš informacija

PLUS

- solidna grafika
- moćan interface
- uspjela kombinacija RPG-a i RTS-a

MINUS

- procesorska glad
- slaba marketinška kampanja

Uspavano galsko selo. Ne zadugo!

Upotreba formacija pri opsadi grada

PODATAK VIŠE

Kampanje su također vrlo, vrlo glomazne, a tu je i skirmish te igranje na mreži. Ne smijemo zaboraviti ni editor koji svojom intuitivnošću i relativnom početniku omogućuje kreiranje vrlo zanimljivih karti čije se veličine mogu kretati čak do 32 000* 32 000 piksela.

"SREĆOM, JOŠ UVIJEK IMA DOBRIH RTS-ova"

CELTIC KINGS

PIŠE **Krešimir Lauš**
kresimir.laus@janus.hr

INFOBOX

Celtic Kings

PROIZVOĐAČ
Haemiont games

IZDAVAČ
Strategy first

MIN. KONFIGURACIJA
P3 450, 128 MB, 3D-kartica

NAŠA PREPORUKA
Athlon 1800+, 256 MB, 32 MB 3D

MULTIPLAYER
modem, NET, LAN

WWW IGRE
www.haemiont.com

ALTERNATIVNO

- **Stonghold**

Jedna od najboljih RTS povijesnih ekstravaganci.

Age of Kings

Ime govori sve.

Rekli smo Rim... No ipak ćemo otići nešto sjevernije, i to na područje pitoreskne Galije koja se jako svidjela i samom Cezaru pa ju je odlučio malčice zapaliti te pobiti i posilovati lokalni živalj. Kako takvo što Galima nikako ne bi bilo od životnog interesa, morat će nabrusiti svoje primitivne sjekirice i glavorazbijačke toljage ne bi li se oduprijeli prijetnji s juga. Shodno tome, u *Celtic Kingsu* će vas dočekati dvije kampanje (galska i rimska), dok će u samim misijama svoje mjesto naći i Teutonci te mistični druidi. No kako rekoh, igra nema veze s povijesnim činjenicama pa je tako primjerice glavni Gal jedan mladi ratnik koji će, ostavši bez svojih bližnjih, prodati svoju dušu vragu ili nekom "kompatibilnom" poganskom božanstvu. Njušim li to RPG? Svakako, stoga odmah recimo da je osnova igre briga o vašim moćnim herojima oko kojih se skupljaju vojske i resursi. Dakako, naši će silnici na karti pronalaziti svakojake predmete, što će im povećavati iskustvo i određene sposobnosti, primjerice poput obrane ili napada. Bit će i poprilično razgovorčića, u najboljem RPG-stilu, koji će nam pomalo razotkrivati priču i fino nas pripremiti za *Celtic Kingsovu* tipičnu atmosferu. Sve ćete to otkriti već u samom tutorijalu, baš kao i jedan od gotovo neoprostivih *Celticovih* gafova. Naime, iako se igra odvija u 2D-u (s prerenderiranom 3D-grafikom) te baš ne obiluje nekim nevidenim animacijama, osim treperenja lišća i mreškanja vode, odvratno je spora. Pogotovo je grozan *scroll* koji u *defaultnoj* rezoluciji (1024*768) trza do granica epilepsije. Ne pomaže mnogo ni smanjivanje detalja, a bogme ni kupnja GeForcea 4 zato što je ovom 2D RTS-u potrebna sirova procesorska snaga. Nevideno. Ipak, grafika je jednostavno prekrasna. No, imate li dovoljno snažan stroj (iznad 1.4 MHz), uživat ćete u kakvoj-takvoj glatkoći te se posvetiti *Celticovoj* biti, a to je standardno skupljanje resursa i razvoj jedinica&struktura uz nešto nestandardnije vođenje rata. Kako već spomenuh, jedinice se grupiraju oko vaših heroja, i to tako da ih jednostavnim *drag&clickom* prilijepite za vođu, koji onda odlučuje umjesto njih, što znači da više nećete zapovijedati pojedinim vojnicima nego će oni pratiti radnje vašeg heroja. Vrlo praktično i vrlo zgodno, ponajviše zbog prilične inteligencije i sasvim solidnog pronalaženja puta.

Stižu Gali!

Isto možemo reći i za AI neprijatelja, koji će vas brzo uvjeriti da *Celtic Kings* nikako nije lagana igra koja se može proći za nekoliko sati. Osim toga, pridodane jedinice dobit će i određene *skillove* te bonuse za napad ovisne o snazi face kojoj su podarili svoju vjernost. Jasno, heroja možete imati nekoliko, a najlakše ih je naći u kakvoj taverni.

32 000 PIKSELA

Još jedan od bisera *interfacea* je i famozno grupiranje koje čak dopušta kategorizaciju trupa po njihovom iskustvu i zdravlju (!!!) pa ćete tako s lakoćom u borbu prvo slati one jače i zdravije, da biste poslije, ako zagusti, poslali i ranjenike. Vrlo jednostavna i vrlo inteligentna ideja, za svaku pohvalu. Također, tu je i nekoliko formacija koje u početnim trenucima borbe mogu ostvariti određeni taktički učinak, no već nakon nekoliko sekundi sve će se raspršiti u metežu neorganiziranog klanja i zavijanja. No, kako je pojam formacija oduvijek bio problematičan te, po našem mišljenju, najbolje implementiran u legendama poput *Shoguna*, na to ćemo zažmiriti.
Ajmo dalje! Vaši veseljaci mogu čak ulaziti i u zgrade te se iznutra braniti od neprijateljske sile, a posebno je lijepo što se čak ni dok su skriveni neće raspršiti iz svojih grupa da biste ih u odgovarajućem trenutku mogli organizirane poslati u boj! Gotovo jedini problem samog *interfacea* bilo bi katapultiranje koje je zamišljeno tako da se vaši vojnici "pretvore" u dotičnu spravu i počnu s paljbom. Štos je u tome što nema označenog dometa kamena pa se lako možete zeznuti i ulogoriti se na krivom mjestu iako vas samo metar dalje "čeka" idealna pozicija za bombardiranje kakve utvrde. Ali čak i taj gaf blijedi pred mogućnošću zapovijedanja u pauziranom modu ala *Baldurs Gate*, koji je u nekim većim srazovima jednostavno nezamjenjiv! Što se tiče brojnosti i raznolikosti jedinica, nema brige; više ih je od pedeset pet (!!!) vrsta i podjednako su kvalitetne kako bi se izbjegli "tank rushovi" i "super truperi".

"TEŠKO JE BITI VELIKA FACA U VELIKOM GRADU. ISPUNJENOM VELIKIM FACAMA... KHM"

I što nam sve rečeno govori? Da je *Celtic Kings* vrhunac RTS-a kao takvog? Vjerojatno ne, jer još uvijek ima RTS-ova s nešto boljom pričom, još uvijek ima strategija s nešto boljom grafikom (za dlaku) i konačno, još uvijek ima golemih igara popraćenih znatno većom pompom, marketingom i bogatom reklamom. Kojekakve *Starcraft* ili *Warcrafts* franšize jednostavno su zabetonirale vrata koja vode prema svoj onoj masi igrača i ostavile otključana tek vratašca kroz koja će se možda progurati neki na vrijeme informiran entuzijast. No, što se staroga Rima tiče, ovo je barem nešto najbolje što smo dosad vidjeli. Ali ne zaboravite, iako sladak i dobronamjeran, *Celtic King* je ujedno zvijer koja će vam "procu" pojesti za doručak pa se nema smisla živcirati i gaditi si igru dok ne nabavite jači stroj. ■

HACKER OCJENJUJE » Celtic Kings

Odličan RTS/RPG-hibrid koji će vas zbog svoje zahtjevnosti prilično izmučiti

66

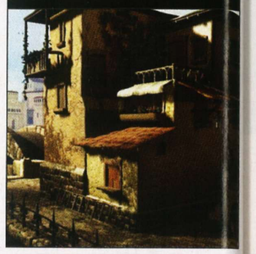
POSEBNO IZDVAJAMO/IGRA SE MOŽE IGRATI U 1600*1200

"Klasična avantura na klasičan način"

Neke su prerenderirane scene prosječne, a neke stvarno briljantne

UVOD U PRIČU

Avanturistični žanr koji je početkom devedesetih žario i palio svijetom PC-igara posljednjih je godina gotovo iščezao s pozornice. Da nema manjih projekata jednako malenih, samostalnih proizvođačkih kuća, ljubitelji takvih igara bili bi vjerojatno prisiljeni posegnuti za nekim od starih avanturističnih klasika. Nakon *Syberije*, prošlomjesečnog avanturističnog iznenađenja, ovaj vam put predstavljamo igru koja je na neki način svojevrstan omaž klasičnim point&click avanturama.



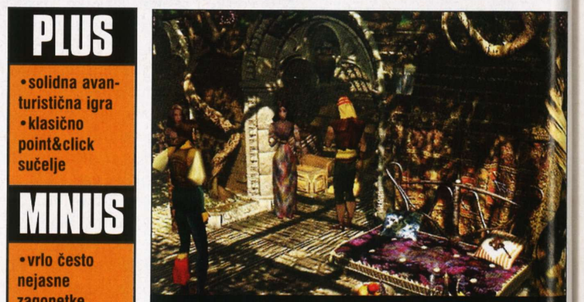
Point&click sučelje omogućuje vam vrlo jednostavno snalaženje

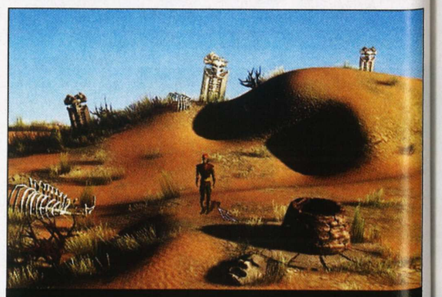
PLUS

- solidna avanturistična igra
- klasično point&click sučelje

MINUS

- vrlo često nejasne zagonetke
- nedostatak umjetničkog stila


S obzirom na uporabu prerenderiranih pozadina, 3D-likovi su mogli biti mnogo detaljniji


Priča će vas provesti kroz vruća pustinjska prostranstva pa sve do velikih pomorskih trgovačkih središta

Interakcija s likovima tijekom igre izvedena je na standardan avanturistični način

DVOSTRANI NOVČIĆ

Za razliku od mnogih drugih avantura, Jazz&Faust vam nudi mogućnost da igru prođete kroz zanimljivu priču u kojoj sudjelujete ili je pak promatrate očima dvaju različitih likova: vještog i dovitljivog krijumčara Jazza ili pak odvažnog pomorskog kapetana Fausta. Oba se scenarija međusobno prožimaju na nekoliko mjesta, no bez obzira na to riječ je o dvama prilično različitim igraćim iskustvima.

JAZZ&FAUST

PIŠE **Damir Đurović**
damir.djurovic@janus.hr

INFOBOX
Jazz & Faust

PROIZVOĐAČ ☐
Saturn Plus

IZDAVAČ ☐
1C Company

MIN. KONFIGURACIJA ☐
P2 300 MHz, 32 MB RAM, 4 MB videokartica

NAŠA PREPORUKA ☐
P3 500 MHz, 128 MB RAM, 16 MB videokartica

MULTIPLAYER ☐
nema

WWW IGRE ☐
www.jazzandfaust.com

ALTERNATIVNO

- **Syberia**
  Nakon dugo vremena pojavila se avanturistična igra koja nešto doista i vrijedi.
- **Grim Fandango**
  Posljednja u nizu nezaboravnih Lucas Artsovih avantura.

Iza nemaštovitog naslova kojim se željelo odmah nagovijestiti da će igrači moći preuzeti uloge obaju protagonista krije se jedan skroman, medijski slabo eksponiran avanturistični projekt malene ruske proizvođačke kuće Saturn Plus. No, bez obzira na "jeftinoću" i neglamuroznost, *Jazz&Faust* je igra kakvu su ljubitelji avanturističnih igara već duže vrijeme priželjkivali, ukratko klasična avantura izvedena na klasičan, nebrojeno puta iskušan način.

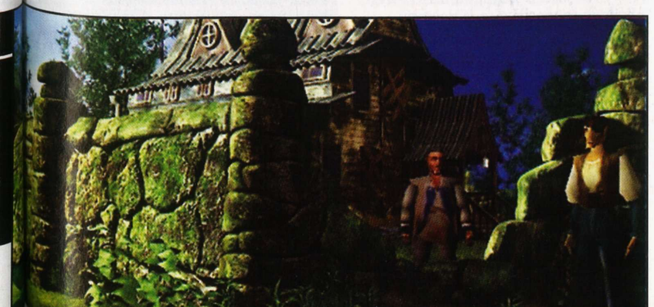
DVA U JEDNOM

Zanimljivu priču, u kojoj ćete proći imaginarnim drevnim Dalekim istokom, nećemo vam otkriti, učinit ćete to sami, otkrit ćemo vam nešto daleko bitnije: moći ćete je doživjeti iz dvaju bitno drugačijih kutova. Naime, na samom početku igre morate izabrati jedan od dvaju ponuđenih likova: vještog i preprednog krijumčara Jazza ili nešto plemenitijeg mu pandana, časnog kapetana Fausta. Bez obzira koga odabrali, ubrzo ćete se naći u avanturi epskih razmjera na stotinjak predivno prerenderiranih egzotičnih lokacija rješavajući klasične zagonetke i probleme, surađujući s kojekakvim likovima, uključujući čudne čarobnjake, pokvarene birokrate ili pak škrte trgovce. Dakako, ovisno o liku koji ste odabrali, sve će se bitno razlikovati iako ćete prolaziti uglavnom posve istim lokacijama. Naši će se protagonisti nekoliko puta tijekom igre susresti iako će kroz priču napredovati s prilično drugačijim ciljem. Stoga će, da biste pohvatali sve konce, biti potrebno igru odigrati u cipelama obojice. Jednostavno i intuitivno *point&click* igraće sučelje pratit će vas tijekom cijele igre i tu stvarno nemamo nekih konkretnijih zamjerki.

ČISTA PROSJEČNOST

Glazbena je podloga vrlo ugodna, vjerno prati događaje i lokacije u igri stapajući ih u odgovarajuću atmosferičnu cjelinu. Jedina, i najveća, zamjerka audioizvedbi *Jazz&Fausta* odnosi se na prilično neuvjerljivo odabrane i izvedene glasove brojnih likova pa tako i dvaju glavnih. Zbog pogrešne intonacije, Jazzove inteligentne pošalice vrlo često zvuče kao recitiranje teorema o fizikalnim zakonima gravitacije, dok lokalni trgovac kojem kao da je netko nabio kilu limuna u usta zvuči poput uštogljenog batlera. Detaljne i prikladno uređene prerenderirane 2D-pozadine u kombinaciji s 3D-likovima već su se nekoliko puta pokazale kao vrlo uspješan recept za pripremanje odličnih avanturističnih naslova. Ipak, da bi kemija bila potpuna, trebalo se malo više poraditi na umjetničkom izričaju, posebice stoga što su razvojnom timu igre poput *Monkey Islanda* i *The Longest Journeya* predstavljale svojevrsan model prema kojem su igru oblikovali. Ipak, kad se sve zbroji i oduzme, riječ je o vrlo solidnom avanturističnom naslovu kakve smo u devedesetima često viđali, a danas ih treba svijećom tražiti. Stoga ako imalo cijenite klasične *point&click* avanture, uživajte dok još možete jer je *Jazz&Faust* gotovo posljednji Mohikanac u već pomalo usnulom avanturističnom žanru koji bi se uskoro mogao probuditi i krenuti nekim posve novim smjerom. ■

"AVANTURISTIČNE JE IGRE POSLJEDNJIH GODINA TREBALO SVIJEĆOM TRAŽITI, A MEĐU NJIMA PRONAĆI KVALITETNU JEDNAKO JE ŠANSI DA VAM SE U DŽEPU IZNENADA STVORI NEKOLIKO TISUĆICA KUNA"



HACKER OCJENJUJE » Jazz & Faust

Solidan naslov koji će svaki ljubitelj kasičnih point&click avantura znati cijeniti

78

POSEBNO IZDVAJAMO/DVOSTRANU PRIČU

Pokazi ti njemu, tata

INFOBOX

AvP2: Primal Hunt

PROIZVOĐAČ ■
Fox Interactive

IZDAVAČ ■
Sierra

MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 450, 128 MB, 3D-kartica

NAŠA PREPORUKA ■
Athlon 1800+, 256 MB, 64 MB 3D

MULTIPLAYER ■
modem, NET, LAN

WWW IGRE ■
www.avp2.com

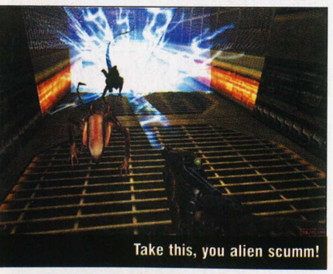
ALTERNATIVNO

• **AvP 2**
Daleko bolji od ovog dodatka

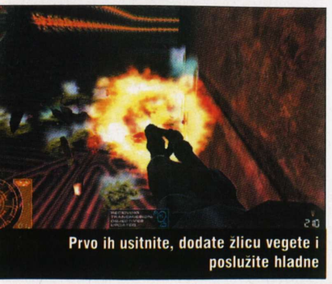
PIŠE **Krešimir Lauš**
kresimir.laus@janus.hr

AVP2: PRIMAL HUNT

Tu je. Jedan od najiščekivanijih dodataka u protekle dvije godine!



Take this, you alien scumm!



Prvo ih usitnite, dodate žlicu vegete i poslužite hladne

God damn missing artifact...

Evo ga. Tu je. Jedan od najiščekivanijih dodataka jedne od ponajboljih igara u protekle dvije godine. I kaj sad? Hoćemo li se još jednom baciti u nadrealističnu avanturu koja se zove igranje *AvP-a*? Hoćemo li ponovno drhturiti cijelim tijelom iščekujući svoj nesretni kraj? Hoćemo li se opet osjećati kao malo dijete što u gluho doba noći pogledava u ormar ispunjen čudovištima? Ne, nećemo...

VELIČINA JE...

Nećemo jer je ovaj dodatak najblaže rečeno tup i nemaštovit proizvod koji nije iskoristio ni 50% svojih potencijala. Odakle početi? Kao prvo, umjesto intrigantne i zanimljive priče dobili smo totalnu zbrku koju nećete raspetljati ni kad odigrate sve kampanje! Dovoljno je reći da su opet međusobno povezane i da se u njima trabunja o nekakvoj potrazi za nekakvim artefaktom. Dakako, postoji i paralelna radnja otprije 500 godina, što će još više pridonijeti osjećaju totalne konfuzije. Uglavnom, u *human* kampanji sada upravljate jednom vrućom Ruskinjom, predator ko predator, a alien se pretvorio u predaliena (*big deal*). Jedino što ženska sada može istodobno pucati iz dvaju pištolja te se služiti takozvanim *turret gunom* te *sentry gunom* (postavi ga gdje ju je volja, a puca dalje dere sama). Predator ima nekakav *energy flashete* koji vam dođe kao punjač za brzopotezni laserski pištoljčić, i to je to. Ne, alien (ups, predalien) nema nikakav novi napad, jedino što je sada, eto, malo veći. Ali sve su to trivijalnosti; pravi su problemi vezani uz dizajn nivoa i "dužinu" kampanje. Naime, neće zadovoljiti ni najskromnije igrače! Svega tri do četiri nivoa po liku, i to je to! A *human* se može odigrati za dva sata...

MOTION DETEKTOR?

Da nastavim? Okej, neki su nivoi doslovce preneseni iz originala, ali nešto drugačijim redoslijedom. Ista je stvar i s teksturama, objektima i izvorima svjetla, tako da doista nema nikakvih inovacija. Što je najgore, samo se igranje više ne temelji na logički utemeljenim scenarističkim skriptama, nego će alieni primjerice stizati sa svih strana. Stoga zaboravite onaj *peep-peep* osjećaj grčevitog stiskanja *motion detektora* i radije uzmite mitraljez u ruke i pucajte dok ne potrošite metke: u svom tom metežu nekog ćete valjda i zakačiti. Kulminaciju gadarija predstavlja višestruko povećanje zahtjevnosti, pa će *Primal Hunt* na stroju s kojim ste igrali *AvP2* trzati kao lud.
Jednostavno su bez ikakve optimizacije nabacali hrpe poligona u nadi da je raja dosad kupila nove strojeve. Što se mene tiče, hračak u oko... Što još? Multiplayer je u redu i fino se okoristio novim oružjima, ali to bi ujedno bilo sve. Znate, žalosno je što *Primal Hunt* prije djeluje poput kakvog poluamaterskog moda negoli licenciranog dodatka od kojeg se ipak očekivalo malo više. A takvo što jednom *AvP2* serijalu nije trebalo, pogotovo imamo li na umu da se planira i treći nastavak. Prema tome, ovaj gaf je još jedna opomena da se vjernim igračima ne mogu prodavati muda po bubrege jer - oni pamte. A ovo ćemo im, tako mi svih ciklusa mog procesora, zapamtiti i mi. Hiisssssssk! ■

"NE IGRAJTE *PRIMAL HUNT* JER ĆETE SI POKVARITI DOJAM O *AVP-u*"

HACKER OCJENJUJE » AvP2: Primal Hunt

Zahjevno, jadno i nikakvo **66**

POSEBNO IZDVAJAMO/PREKRATKE KAMPANJE

Uvođenje zračne jedinice nije razvodnilo igru

INFOBOX

Privateer's Bounty

PROIZVOĐAČ ■
Akella

IZDAVAČ ■
Global Star Software

MIN. KONFIGURACIJA ■
P 266 MHz, 64 MB RAM, 3D-ubrzivač

NAŠA PREPORUKA ■
P3 600 MHz, 128 MB RAM, 3D-ubrzivač

MULTIPLAYER ■
Hot Seat, LAN, Internet

WWW IGRE ■
http://www.akella.com

ALTERNATIVNO

• **Age of sail 2**
Original s većim naglaskom na povijesne bitke
• **Sea dogs**
Još jedna Akellina igra koja se odvija na moru; RPG

PRIVATEER'S BOUNTY

AGE OF SAIL 2

Malo je igara za prave pomorske kapetane, stoga možemo reći da je ruska *Akella* svojim *Age of Sail* serijalom spasila te zaljubljenike u more

Parni brod ima mnogostruke prednosti

Simulirana izmjena dana i noći

PIŠE **Goran Račić**
goran.racic@janus.hr

Teško je naći prave, čiste taktičke igre. Pojave se s vremena na vrijeme, ali zbog slabog interesa igrača vrlo brzo padnu u zaborav. Svi znamo da je lakše igrati igru gdje ne treba razmišljati nego onu gdje valja misliti o svakom pokretu jer o njemu ovisi idućih 10 poteza. Ne, ne govorimo o šahu.
Age of Sail spada u *wargame* igre. Teško je točno reći kakve su to igre, ali se podrazumijeva da nude određenu povijesna točnost i mnogo taktike. Zahvaljujući toj igri, svi zaljubljenici u more i pomorske bitke došli su na svoje. Dobro napravljen nastavak je donio odlično dizajnirane brodove, povijesne bitke i dobru grafiku korištenjem STORM grafičkog enginea. *Privateer's Bounty* je počeo kao add-on za *Age of Sail 2*. Orijentirao se na multiplayer zajednicu, koja je, za divno čudo, cvala oko *AoS-a*. No kako se projekt razvijao, tako se uvidjelo da se zbog velikog broja poboljšanja *Privateer's Bounty* ne može nazvati add-onom pa je postao samostalan proizvod utemeljen na *Age of Sailu 2*.

POMORSKE BITKE

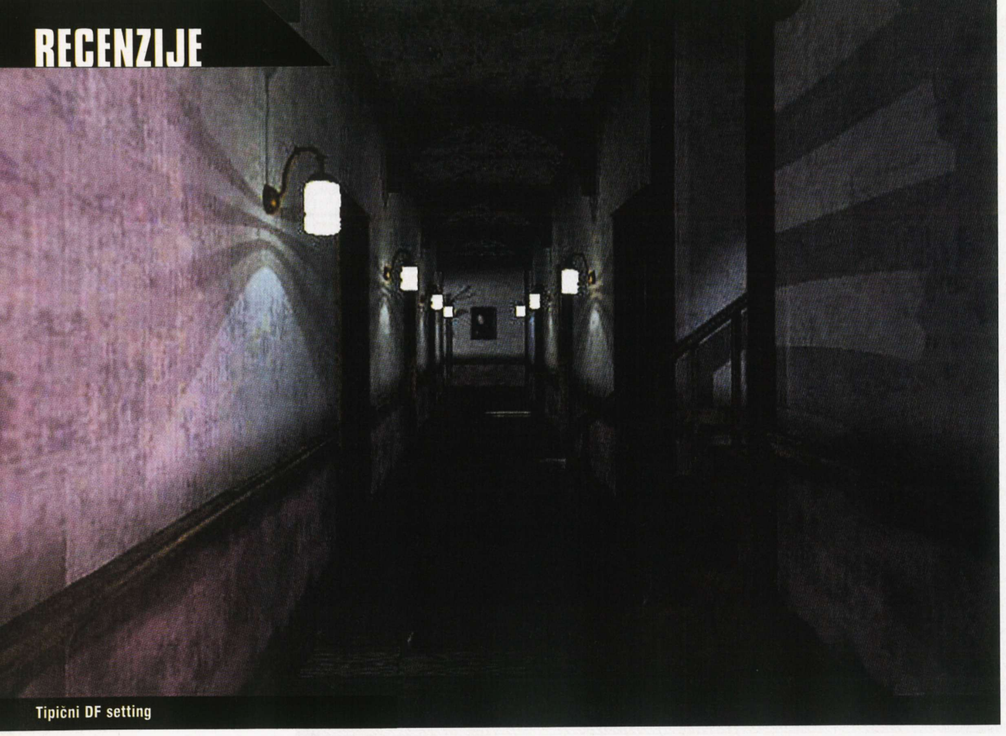
Da ne biste pomislili da je ovdje riječ o tko zna kakvom RTS-u, treba odmah napomenuti da je svih 19 ratnih brodova napravljeno prema stvarnim modelima iz određenog povijesnog razdoblja. "Čistunce" bi jedino moglo zasmetati pojavljivanje podmornice i balona, tj. modificirane bačve s eksplozivom i balona punjenog toplim zrakom.
Spomenute su jedinice postojale, ali nisu imale široku primjenu. Zato se i u igri pojavljuju vrlo rijetko.
Osim novih jedinica, tu je i promjenu vremenskih uvjeta; po novom, postoje misije koje se odvijaju zimi, a često se događa da promjena vremenskih uvjeta preokrene i sam tijek bitke.
Oni koji su igrali *Age of Sail 2* primijetit će da je u ovoj igri upravljanje brodovima znatno lakše. Mnogo se toga može automatizirati (paljba i slično) pa se ponekad čini da igrate najobičniji RTS. Srećom, dosta se toga može prilagoditi igračevim željama.
Veliko veselje će izazvati ugrađeni editor koji dopušta promjenu svih važnijih parametara igre te izgradnju misija od nule. Kad završite tri nove kampanje i gomilu pojedinih misija, uvijek se možete prihvatiti samoizgradnje. Na kraju još jednom treba pripomenuti da ovo nije igra za "prosječnog" igrača nego za malo iskusnijeg taktičara i zaljubljenika u pomorske bitke. ■

"NEMOJTE MISLITI DA JE OVO SAMO JOŠ JEDAN RTS"

HACKER OCJENJUJE » PRIVATEER'S BOUNTY: AGE OF SAIL 2

Igra namijenjena uskom krugu ljudi **75**

POSEBNO IZDVAJAMO/POVIJESNE BITKE



Tipični DF setting

INFOBOX

Dark Fall

PROIZVOĐAČ
XXv productions

IZDAVAČ
XXv productions

MIN. KONFIGURACIJA
P1 200, 128 MB

NAŠA PREPORUKA
Duron 800, 128 MB, 16 MB 2D

MULTIPLAYER
N/A

WWW IGRE
www.XXvproductions.com

ALTERNATIVNO

- **Syberia**

Vidi prošli Hacker

DARK FALL

Atmosfera kao glavni adut

PIŠE **Krešimir Lauš**
kresimir.laus@janus.hr

Dark Fall, jedan od proizvoda takozvanog *garawera* iliti nezavisni plod ljubavi zadrtih entuzijasta i ljubitelja žanra. Tako je za ovu igru gotovo isključivo odgovoran dotični Johnatan Boakes, kojem je jednog dana prekipjelo što nema više naslova poput *Mista*. Vođen navedenom težnjom, odlučio je napraviti vlastitu igru sličnoga stila, koju će dodatno začiniti jezovitom pričom o duhovima. U takvom je tonu i sam uvod, u kojem vas jednog maglovitog dana brat nazove u London saopćivši vam da "nešto nije u redu" i da hitno pođete u Dorset. Nakon toga gubite pamćenje i budite se na dowertonskoj stanici, gdje vaš dočekuje tek glasić misterioznog dječaka Tima. Tada ujedno shvaćate da je *Dark Fall point and click* avantura iz prvog lica, koja se zbog svoje dopadljive, ali niskorezolutivne grafike doimlje poput kakvog *slide showa* od prije pet godina. No ako joj date šansu, vidjet ćete da se ispod površine krije vrlo kompleksna i inteligentna igra čiji je glavni adut neponovljiva ATMOSFERA. Tamni tonovi, polagano istraživanje i apsolutno zastrašujući zvukovi (treskanje, instrumentalne provale, dječji plač, jecanje i sl.) ubrzo će vas natjerati da je igrate uz upaljeno svjetlo, mada bi takav čin bio neoprostiv grijeh.

Početne glavolomke s kartama

Tu i tamo naleti se na koju primarnu boju

"ISPOD NEUGLEDNE VANJŠTINE KRIJE SE JEDNA DUBOKA I PAMETNA AVANTURA"

HIGH ON ATMOSPHERE

Nakon prvobitnog šoka, na red dolazi samo igranje, koje se svodi na tri glavna elementa: **istraživanje, iščitavanje** i **rješavanje** *puzzleova*. Prvi je zapravo najproblematičniji jer se odvija pomoću nespretnog interfacea, zbog čega ćete mnogo puta nemilice lupiti šakom u monitor. Naime, da biste se bilo gdje mrdnuli, morat ćete pokazivač dovesti na rub ekrana ne bi li isti pretvorio u sitnu i neuvjerljivu strelicu. Nadalje, ako se primjerice želite okrenuti za 180 stupnjeva na kakvim stubama, morat ćete se prvo ispraviti za 90 stupnjeva i tako dalje. Srećom, svi će vam aktivni objekti biti naznačeni promjenom pokazivača. E sad, iščitavanje: to nikako nije posao za nestrpljive i jezično nepotkovane, nego samo za one koji su u mogućnosti duboko uroniti u *Dark Fallov* zagrobni svijet. Bezbrojne porukice, fascikli, pisma i slično pojasnit će vam malo-pomalo sudbinu prijašnjih stanara napuštene stanice i hotela, a tek povremeno komuniciranje s duhovima bit će ujedno i jedini razgovori u cijeloj igri. Zagonetke? Jednostavno rečeno, sve se uglavnom svode na logično razmišljanje i primjenu kombinatorike, s tim da će vam za neke trebati informacije prikupljene prije nekoliko sati. Naglašavamo da *Dark Fall* nema automatski *log*, nego ćete sami zapisivati sve bitnije informacije. Argh, moram tekst privesti kraju! Ukratko, dajte igri šansu, napišite autoru koji *mail* i tko zna - možda će se za koju godinu avantura uspjeti ponovno vratiti na svoju zasluženu *mainstream* poziciju! ■

HACKER OCJENJUJE » Dark Fall

Jeftino, ali i ingeniozno, tek uz manje probleme s interfaceom

79

POSEBNO IZDVAJAMO/IZVRSNU ATMOSFERU

Grčevita borba za prevlast na sredini terena

INFOBOX

Sven Goran Eriksson's World Challenge

PROIZVOĐAČ
Anco

IZDAVAČ
Ubisoft

MIN. KONFIGURACIJA
P333, 64 MB, SVGA

NAŠA PREPORUKA
P2 450, 128 MB, GeForce MX

MULTIPLAYER
Internet

WWW IGRE
www.ubisoft.com

ALTERNATIVNO

- **2002 FIFA WORLD CUP**

Službena igra SP-a ujedno je i najbolji nogomet na PC-ju.

- **KICK OFF 2002**

Nogomet iz ptičje perspektive, nasljednik *Sensible Soccera*.

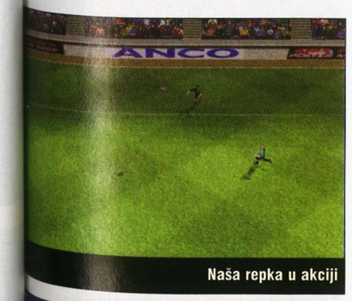
- **SVJETSKO PRVENSTVO NA TELKI**

Nema bolje simulacije nogometa.

SVEN GORAN ERIKSSON'S WORLD CHALLENGE

Pred nama je još jedan klon Sensible Soccera. Ime engleskog izbornika u naslovu zacijelo će poboljšati prodaju na Otoku, no hoće li igra biti prihvaćena i šire?

PIŠE **Zoran Žmirić**
zoran.zmiric@janus.hr



Naša repka u akciji

Publika na tribinama izgleda daleko bolje od igrača

U uvodu nas očekuje nasmiješeno lice engleskog izbornika Svena Gorana Erikssona koji je, dakako, s engleskom nogometnom reprezentacijom bio na SP-u u Japanu i Koreji.

U glavnom je izborniku ponuđeno igranje prijateljskih utakmica te igranje liga ili kup natjecanja. Pri njihovu odabiru i kreiranju igrač ima potpunu slobodu - kako u odabiru reprezentacije, tako i u izboru sustava natjecanja. Nažalost, neovisno o potonjem, morat će sam posložiti skupine. Autorima ove igre kao uzor poslužio je legendarni *Sensible Soccer.* Zar ove godine nismo vidjeli još jedan sličan naslov, *Kick Off 2002,* koji se baš i nije mogao pohvaliti kvalitetom? No dobro, idemo dalje. Na teren ćete gledati iz ptičje perspektive.

Grafički prikaz u 3D-okruženju je zadovoljavajući, ali ne više od toga. Igrači se razlikuju uglavnom po boji kose, ali zato publika na tribinama, iako posve statična, izgleda i više nego dobro. Upravlja se pomoću strelica i dviju tipki, za dodavanje i pucanje, što dakako neće zadovoljiti ozbiljnije igrače *FIFA-e*, no njima igra nije ni namijenjena.

Obožavatelji *Sensiblea* odmah će se priviknuti, dok se ostali neće previše ni truditi. Prije početka utakmice igrač može birati želi li stvarne statistike, ili pak lošije, prosječne ili sjajne reakcije igrača na terenu. Ponuđene su tri razine težine, što utječe na razvoj situacije na terenu.

Osim nogometne arkade, nakon pokretanja posebne instalacije na istom će se disku moći odigrati i menadžerski dio igre. Riječ je o naoko klasičnom menadžeru koji će biti moguće igrati online sučeljavajući se zapravo s ljudskim protivnicima. Sve funkcionira prema *server-client* sustavu. Server igračima upućuje informacije kad trebaju *uploadati*, primjerice sastav svoje momčadi prije nadolazeće utakmice. Isto vrijedi i za sve ostale promjene vezane uz taktiku, transfere i sl. Cijela će sezona trajati oko sedam tjedana, a za nastup će morati izdvojiti desetak funti. Utakmicu će moći promatrati u 3D-okruženju ili iz pričje perspektive s uvidom u sve potrebne informacije i statistike.

Za svaku je pohvalu odluka izdavača da dvije zapravo potpuno različite igre stavi na isti CD. Ljubitelji *Sensible Soccera* koji su se okušali u *Kick Offu 2002* dakako da će primijetiti određeni kvalitativni pomak. No, s druge strane, menadžer koji se plaća i igra u zadanim terminima vjerojatno neće biti odveć popularan na našim prostorima, što ne znači da njegovo postojanje na disku neće biti dodatni plus.

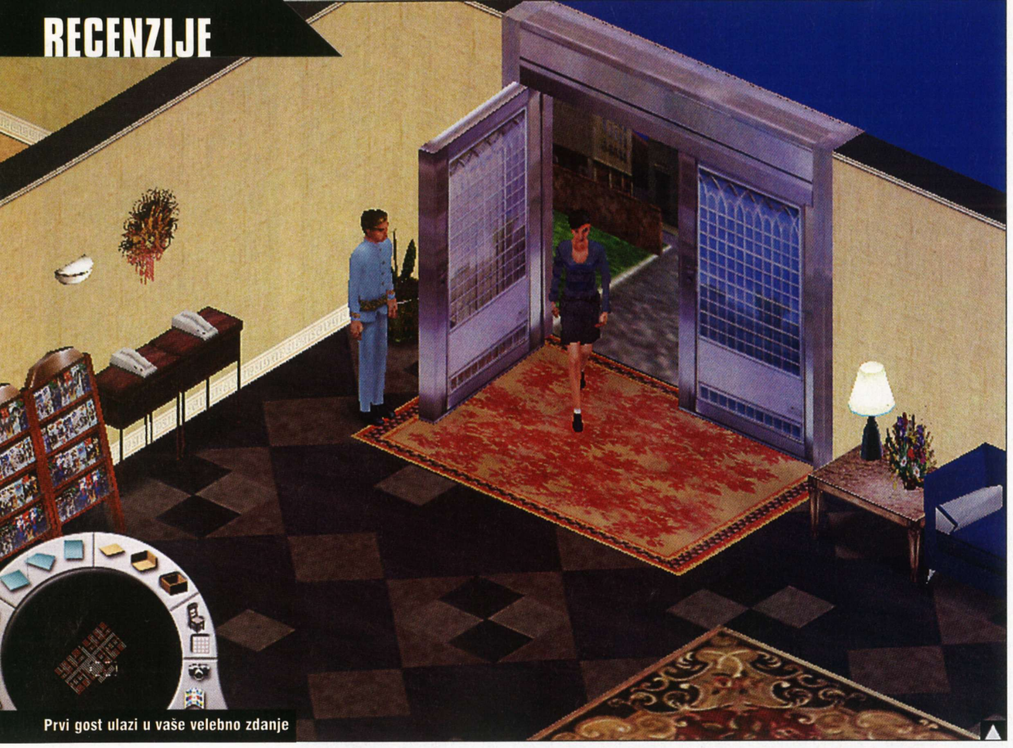
"PROSJEČNA IGRA ZA CILJANU PUBLIKU"

HACKER OCJENJUJE » Sven Goran Eriksson's World Challenge

Samo za Sensible Soccer fanove

50

POSEBNO IZDVAJAMO/ZABAVNOST



Prvi gost ulazi u vaše velebno zdanje

INFOBOX

Hotel Giant

PROIZVOĐAČ ■
JoWooD

IZDAVAČ ■
JoWooD

MIN. KONFIGURACIJA ■
P2 450, 64 MB, Voodo 3

NAŠA PREPORUKA ■
P3 800, 128 MB, GeForce MX

MULTIPLAYER ■
nema

WWW IGRE ■
www.jowood.com

ALTERNATIVNO

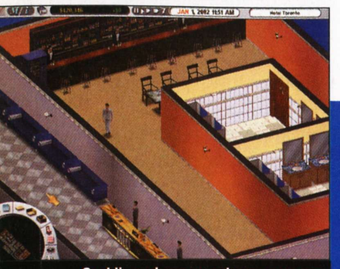
- **THE SIMS**
Igra najsličnija ovoj.
- **SIM THEME PARK**
Vrlo dobar menadžer zabavnog parka u 3D-okruženju.
- **GOLF RESORT TYCOON**
Sagradite svoj golfski raj u 2D-okruženju, zanimljivo.

HOTEL GIANT

Još jedno relativno novo područje dobilo je svoju menadžersku igru. Naime, odsad se možete okušati u hotelskom biznisu. Čini se da su u JoWooD'su ozbiljno shvatili zadatak ne bi li pogodili "otprve". No, jesu li u tome uspjeli?

PIŠE **Ivan Kovačević**
ivan.kovacevic@janus.hr

Nije baš Sheraton, no svaki je početak težak



Osoblje pod punom ratnom spremom

Kao i u svakoj igri menadžerskog žanra, **možete birati između *campaign* igranja ili *random* igranja bez većih ograničenja. Bez obzira na odluku, prvo ćete morati odigrati nekoliko *tutorial* misija da biste ovladali ne baš jednostavnim načinom igranja. Nakon toga spremni ste za stvaranje svog hotelskog carstva.** Grafički engine vrlo je sličan onom iz *Simsa*. U 3D-okruženju svog hotela moći ćete pratiti što se događa, i to u svakom trenutku i u svakom njegovom dijelu. Svakog ćete gosta moći pratiti pomoću nekoliko kamera te dobiti iscrpne podatke o njegovim željama, primjedbama i sl. Što više sretnijih gostiju, to više novca u blagajni. Udovoljavanje njihovim željama najvažnije je za uspjeh u igri. Da ih privučete, morat ćete se i te kako potruditi. Glavni mamac budućim posjetiteljima je sadržaj hotela, odnosno raznovrsnost soba. Raznolikija ponuda, kako soba, tako i dodatnih sadržaja u hotelu, rezultirat će dolaskom različitih tipova gostiju različite platežne moći. Unutrašnjost hotela u cijelosti uređujete sami, i to do najsitnije pojedinosti. Na raspolaganju vam je oko šesto predmeta kojima ga možete opremiti. Da ne biste uređivali svaku sobu pojedinačno, napravit ćete šablone za pojedini tip sobe, što će vam znatno olakšati posao. Bračni apartman, jednokrevetna, dvokrevetna soba ili nešto treće, izbor je vaš. Pri uređenju vanjskog izgleda nećete imati toliku slobodu - na raspolaganju vam je tek dvadesetak modela. Širok spektar statističkih kategorija daje vam uvid u gotovo sve što biste ikad željeli znati o funkcioniranju jednog hotela, informacija je čak i previše, neke vam uopće neće trebati za posao.

Vrlo dobra ideja uspješno je realizirana zahvaljujući ponajprije dobrom grafičkom prikazu i nevjerojatnoj detaljnosti. Sve predispozicije za veliki hit su tu, i to ne samo za ljubitelje menadžerskih simulacija. Čitajući ovu recenziju, i sami ste mogli doći do tog zaključka, ali... uvijek postoji *ali*. Naime, nestrpljiviji će igrači biti frustrirani tutorijalom koji traje više od dva sata. Zasmetat će ih i što će, kad pohvataju konce i počnu ozbiljno igrati, naići na monotone dijelove u kojima se ništa ne događa jer će im ubiti volju za igranjem. Oni uporniji otkrit će pak da se sve vrti samo oko brojeva, odnosno statistika i količine novca u blagajni, te da nedostaje interaktivnosti. Praćenje gostiju iz prvog lica i s nekoliko kamera doista je zanimljiva opcija, no i to će vam ubrzo dosaditi jer vaši posjetitelji neće raditi ništa posebno. Unatoč nedostatcima, *Hotel Giant* nije loša igra. Ne sumnjam da će strpljiviji ljubitelji menadžerskih simulacija uživati stvarajući svoj hotel snova.

"NEMATE ZA SOBU? NAPRAVITE HOTEL"

HACKER OCJENJUJE » Hotel Giant

Igriv menadžer koji ima nedostataka **72**

POSEBNO IZDVAJAMO/INFORMATIVNOST

Velika je pozornost posvećena modeliranju detalja u igri

INFOBOX

Gun Valkyrie

PROIZVOĐAČ ■
Smilebit

IZDAVAČ ■
Sega

MULTIPLAYER ■
podržan

WWW IGRE ■
www.sega.com

ALTERNATIVNO

- **HALO**
Najbolja pucačina na Xboxu, a možda i uopće
- **GUN METAL**
Transformersi u svom najčistijem obliku

GUN VALKYRIE

Paralelna sadašnjost, neiscrpna energija, zli kukci i, vrlo izvjesno, trganje kontrolera uslijed dugotrajnih frustracija izazvanih nemogućnošću prolaska razine - sve vas to očekuje u najnovijoj pucačini majstora iz SmileBita

PIŠE **Amar Rešić**
amar.resic@janus.hr

Zračni napad u jednom od skladišta planeta kukaca

Probijanje kroz neprijateljske redove hiperbrzinom

Gun Valkyrie je igra koja se neće svidjeti svima. Dugogodišnja SEGINA filozofija izdavanja igara namijenjenih "tvrdokornim" igračima se nastavila i s ovim naslovom, iznimno zabavnom pucačinom koja će zbog svoje specifične težine odbiti igrače koji u igri traže samo zabavu. Smještena u paralelnu realnost koja pretpostavlja da je čovjek još početkom 20. stoljeća otkrio energetske potencijale koji mu omogućavaju svemirska putovanja, *Gun Valkyre* se fokusira na misiju svemirskih komandosa koji pokušavaju naći nestalog dr. Gatea, znanstvenika koji je te potencijale otkrio. Put ih vodi na nepristupačan planet ispunjen neprijateljskim kreaturama, kukcima koji neodoljivo podsjećaju na legendarne *bugse* iz kultnog Verhovenovog filma *Svemirski marinci (Starship Troopers)*, a probijanje kroz različite terene i lokacije vodit će vas prema otkrivanju poslovično zakomplicirane i pomalo neobične priče.

KAOTIČNA REALNOST

Igra vas stavlja u oklop jednog od dvoje komandosa - lijepe Kelly O' Lenmey ili hrabrog Saburote Mishime - različitih sposobnosti i specifičnosti, s kojima ćete napredovati kroz negostoljubive terene planeta kukaca. Na prvi pogled, *Gun Valkyrie* je najlakše usporediti s PlayStation 2 igrom *ZOE* jer vam vaš oklop omogućava lebdenje u zraku i korištenje potisnika na ledima koji vam omogućuju brzo kretanje u zraku ili na tlu. Svladavanje na prvi pogled kompliciranih naredbi otvara prostor za zahtjevne manevre koji se nakon kratkog vremena izvode s relativnom lakoćom i vaš lik dovode na nepristupačne dijelove terena. Poanta je, kao i u svakoj pucačini uostalom, pobiti sve što vam se nađe na putu i prokrčiti si put do iduće razine.

"KAOS NA EKRANU JE SASTAVNI DIO GUN VALKYRIE"

Budući da igra potječe iz Japana, bit će vrlo igriva, poput igara s arkadnih automata, i to zahvaljujući stotinama kreatura koje vas napadaju sa svih strana, ne pitajući vas imate li uopće vremena shvatiti jeste li dolje ili gore, lijevo ili desno ili gdje već. Potisnici koji vas "nose" u svim smjerovima su omogućili programerima da neprijatelje smjeste u puni 3D-prostor tako da u nekim trenutcima kaos na ekranu prelazi u fazu u kojoj se više ništa ne vidi jer je nemoguće raspoznavati vaše pucnjeve od onih koji su upućeni prema vama, a šarene eksplozije blokiraju pogled na situaciju. Međutim, predivna grafika daje poseban štih igri tako da se ni u jednom trenutku ne možete požaliti na nepreglednost ili zbunjujuće prikaze.

MONOTONA RAZNOLIKOST

Hardver Xboxa briljira u crtanju svjetlosnih efekata, tekstura i osvjetljenja, no pomalo upada u oči monotonija oblikovanja same površine planeta koji kroz svih 10 razina izgleda poprilično jednolično. No, mnoštvo kolorita i doista sjajno izmodeliran teren jamče da takva monotonija ni u jednom trenutku neće prijeći u potpuni zamor. Ako ste željni prave akcije koja traje od prve do posljednje sekunde igre, a imate vremena - i pogotovo živaca, što se izravno dotiče priče o "tvrdokornim" igračima s početka teksta - onda ćete nesmiljeno uživati u svakom trenutku *Gun Valkyrie*. Ostali svoju dozu ludila mogu pronaći u grafici i iznimno zabavnom *gameplayu*, istom onom po kojemu apsolutno sve SEGINE igre stječu kultni status već gotovo 20 godina. ■

HACKER OCJENJUJE » Gun Valkyrie

Sjajna grafika, zahtjevna igrivost i zabavna priča **81**

POSEBNO IZDVAJAMO/JAPANSKI PRISTUP GAMEPLAYU

Zbog pojednostavljenih kontrola, izvođenje trikova bit će nažalost vrlo ograničeno

INFOBOX

Jet Set Radio Future

PROIZVOĐAČ ■
Smilebit

IZDAVAČ ■
Sega

MULTIPLAYER ■
split screen

WWW IGRE ■
www.sega.com/jsrf

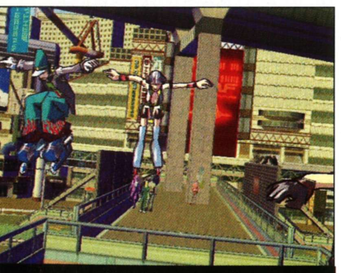
ALTERNATIVNO

- **Amped Freestyle Snowboarding**
  Vizualno predivno i prilično realno snobwoarding iskustvo
- **Tony Hawk's Pro Skater 3**
  Najigranija i masama najdraža skating igra

JET SET RADIO FUTURE

Urbana "grafiti" brija ulicama futurističkog neo Tokija

PIŠE **Damir Đurović**
damir.djurovic@janus.hr



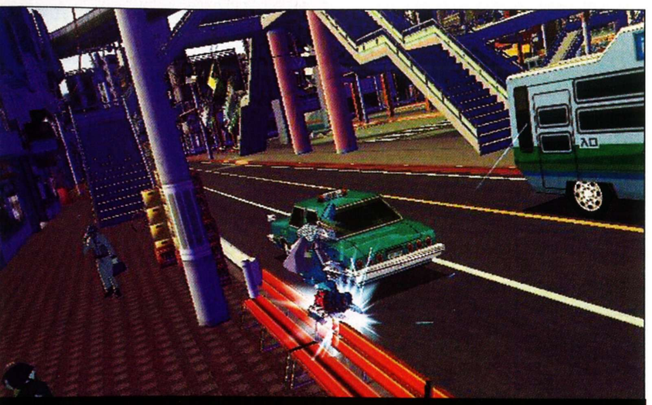
Velik izbor otkačenih funky likova raznolikih atributa jedna je od zanimljivijih strana JSRF-a

Pojam *cell shading* se u svijetu igara prvi put spominje u vrijeme izlaska fantastičnog Seginog *Jet Set Radija* namijenjenog, dakako, njihovom Dreamcastu. Riječ je o načinu renderiranja scena na vrlo specifičan, u neku ruku pomalo crtički način uporabom različitih jednostavnih tekstura za postizanje željenog efekta otkačenosti. Danas je *cell shading* opće prihvaćen, postao je vrlo zanimljiva forma brojnim izdavačima diljem svijeta, što dokazuje i velik broj najavljenih igara izvedenih u tom grafičkom stilu. No, tko ga može pokazati u boljem svjetlu od ljudi koji su ga stvorili? Tako je Sega izbacila nastavak lude, adrenalinom nabijene jurnjave na rolama ulicama neo Tokija.

ROLLING IS MY LIFE

Kad skinete svu tu silnu *funky* izbrisanu *cell shading* grafiku, ostat će vam klasična *extreme rolling* igra u kojoj se inzistira na neumornom ispisivanju grafita gdje god stignete. Naime, vaš je glavni cilj, izmjenivši pritom cijeli niz likova jedne od najpoznatijih uličnih "grafiti" bandi neo Tokija, suprotstaviti se konzervativnosti i manipulativnosti Rokkaku korporacije (zamislite Microsoft budućnosti i nećete pogriješiti) ostavljajući svoje "umjetničke" tragove na ulicama grada te se tu i tamo sukobiti s konkurentskim bandama ili pak vojnicima spomenute korporacije. Glavni nedostatak *Jet Set Radija*, nedovoljna brzina igre, u nastavku je otklonjen, ali je, nažalost, zbog njegova lošeg financijskog uspjeha *JSRF* ostao uskraćen za neke elemente. Tako su kontrole znatno pojednostavljene ne bi li igra postala privlačnija širem krugu ljudi te tako ostvarila veće prihode.

Desetak *funky* likova koje ćete slobodno moći promijeniti između misija posjeduje različite rolerske vještine, stoga vam je najbolje, uzevši u obzir vlastite sklonosti i zahtjevnost misije, izabrati onaj koji vam trenutačno najviše odgovara po svojim kvalitetama. Jedan od glavnih aduta igre, osim otkačene grafičke izvedbe, je odličan i dinamičan sountrack koji izvrsno odražava atmosferu "grafiti" supkulture koju igra na neki način želi prikazati u najboljem svjetlu. Na prvi se pogled čini da je riječ o vrlo atraktivnoj i razrađenoj igri, no nije tako - postoji cijeli niz propusta koji će vam nakon samo nekoliko sati igranja *Jet Set Radio Future* učiniti vrlo monotonim. Dakako, ako ste jedan od malobrojnih fanova *Jet Set Radija* ili tek ljubitelj *cell shading* grafike, onda ćete se i uz ovu Seginu igru dobro zabaviti. ■



Grindajte ulicama šarenog Tokija budućnosti do mile volje i usput iz gusta načinite barem stotinjak grafita

"CELL SHADING GRAFIKA U NAJBOLJEM IZDANJU"

HACKER OCJENJUJE » Jet Set Radio Future

Vizualno i glazbeno vrlo atraktivan naslov koji nakon dužeg igranja postaje premonoton i možda čak prejednostavan

76

POSEBNO IZDVAJAMO/ODLIČAN SOUNDTRACK

Opasna cura - samo je pitao ima li pljugu, a ona njega sačmaricom

INFOBOX

Hunter: The Reckoning

PROIZVOĐAČ ■
High Voltage Software

IZDAVAČ ■
Interplay Entertainment

MULTIPLAYER ■
do 4 igrača

WWW IGRE ■
www.interplay.com/hunter/

ALTERNATIVNO

- **Fusion Frenzy**
  Veseli multiplayer s malo ubijanja.
- **Halo**
  Ubijajte prijatelje ako baš morate.

HUNTER: THE RECKONING

Prije negoli zaigrate ovu igru, preporučujemo vam da pogledate film Resident Evil - bit ćete dodatno motivirani

PIŠE **Damir Đurović**
damir.djurovic@janus.hr

Najbolje je učetvero, ali ni utroje nije loše

Kud bježiš, ljepotane? Mene ne smeta, mogu te i sleđa

Zanimljiv spoj horora i ljepote »

Dok se u nekim igrama testira igračeva inteligencija, oštroumnost i strateško razmišljanje, u ovoj pak kao da se željelo utvrditi koliku igrač može izdržati bol u prstima ili neumorno gledati jedan te isti prizor - more zombija koji jure na njega. No, i to ima svojih prednosti.

BEZ MOZGES

Napravljen po RPG-načelu White Wolf, *Hunter: The Reckoning* ima priču, ali mi je teško natjerati se da vam je prepričam. Ukratko, vaša je zadaća probiti se kroz grad ubijajući pritom zombije i ostala čudovišta koja vas očekuju na svakom koraku te povremeno spašavati njegove nevine stanovnike, no prije toga valja odabrati jedan od ukupno četiri ponuđena lika posve različitih sposobnosti (jedan je brži, drugi jači...), koja raspolažu jednim hladnim oružjem (mač, sjekira...) i jednim dalekometnim (puška, pištolj...) te magičnim napadima. Dakako, tijekom igre pronalazit ćete dodatna oružja i magične napade, dok ćete stječući iskustvo postupno usavršavati sposobnosti svog lika, što bi igri trebalo dati prizvuk RPG-a, no ona to nije - ona je jednostavno najobičnija koljačina.

VOLJA ZA UBIJANJEM

Budući da je protivnika zapravo bezbroj, trebat će vam poprilično vremena da "počistite" sve nivoe. Vrlo je mali broj napada s dvjema vrstama oružja, što ograničava vašu kreativnost, stoga će se uglavnom svi sukobi pretvoriti u pokušaje da "navučete" protivnike da vas slijede u manjim skupinama jer ih je tako lakše pobijediti. Nasreću, kontrole su prilično precizne, a zombiji slabo pokretni. Igra ima i *movement independent targeting* sustav koji omogućuje kretanje po jednoj strani dok pucate na drugu - naravno, imate li dovoljno spretne prste. Najviše će vam stradati kažiprst jer ćete njime potezati *trigger*, tj. pucati i udarati neprijatelje, što samo znači da će vam trebati dodatna motivacija da biste dulje igrali, primjerice nešto poput popodnevne vožnje u prepunom tramvaju ili višesatnog čekanja ispred naplatnih kućica. Vjerujte mi, vrlo ćete brzo dobiti želju da nekoliko sati razvaljujete "žive mrtvace".

DRUŠTVO - POŽELJNO

Težina igre se prilagođava broju igrača pa je multiplayer težak koliko i single player, ali je zato veća i uživancija. Svi likovi posjeduju određene kvalitete i međusobno se vrlo dobro nadopunjuju, pa će vam dobro koordinirano skupno igranje pružiti doista pravi užitak. Nažalost, loša kamera koja pri samostalnoj igri tek smeta u multiplayeru postaje iznimno nezgodna pa vam može pokvariti gušt ako niste dovoljno pijani da to ne primijetite. U svim ostalim tehničkim elementima igra je prilično kvalitetna, s dobro animiranim pokretima (kako likova, tako i protivnika) i čvrstim engineom koji ne 'zamuca' ni kad ekran prekriju protivnici. Osim standardnih borbenih zvukova (bum, kleng, aaargh), kao zvučna podloga poslužit će i singl *Numb* sastava Coma, no ipak moramo reći da glazba ne prati cijelo vrijeme radnju - veći je dio igre uopće nećete čuti, nego će vas tek povremeno iznenaditi. *Hunter* se ne može nazvati hitom, ali sasvim zadovoljavajuće popunjava nastalu prazninu u ponudi igara za Xbox - to je igra za "ispuhavanje", lako ju je zaigrati, ali i odložiti. Jedna od igara za društvo (isključivo muško) koje ne zna što bi sa sobom poslije 2 u noći. ■

"HUNTER: THE RECKONING JE NAMIJENJEN MULTIPLAYERU, STOGA ĆE GA SAMO NAJBOLJI MOĆI ODIGRATI SAMI"

HACKER OCJENJUJE » Hunter: The Reckoning

Jednostavna koljačina s dobrim multiplayerom - za istinsko opuštanje

70

POSEBNO IZDVAJAMO/KOLIČINU NEPRIJATELJA NA EKRANU

Boss na vidiku. Izbjegavanje je word of the day

INFOBOX

Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex

PROIZVOĐAČ ▫
Traveller's Tales

IZDAVAČ ▫
Universal Interactive

MULTIPLAYER ▫
ne postoji

WWW IGRE ▫
www.crashbandicoot1.com

ALTERNATIVNO

- **Fusion Frenzy**
  Veseli multiplayer s malo ubijanja
- **Halo**
  Ubijajte prijatelje ako baš morate

CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX

Veseli Crash, neslužbena maskota Sonyjevog PlayStationa, konačno i na Xboxu

PIŠE **Berislav Jozić**
berislav.jozic@janus.hr

Kad se prije pet godina pojavio na tržištu, veseli je tobolčar (doista!) Crash osvojio srca igrača simpatičnom pojavom te za prste brzom i veselom akcijom. Shvativši da toga na Xboxu trenutačno nema, Universal Interactive je natjerao svoj programerski studio Traveller's Tales da istodobno s PS2 inačicom pripremi na brzinu najnovije Crasheve avanture, *Wrath of Cortex*, i za Xbox. Zarada zajamčena? Vidjet ćemo.

Kotrljanje u prozirnoj lopti jedan je od najzabavnijih načina kretanja u igri

SVE JE ISTO KO I LANI

Ako ste već igrali koji *Crash Bandicoot* nastavak na PlayStationu, znajte da su ovdje objedinjeni najbolji dijelovi, bez nekih većih izmjena. Ako ste pak igrali *Wrath of Cortex* na PS2, ovo je potpuno isto, a ako *Crasha* niste nikad vidjeli, čitajte dalje.

Crash Bandicoot je veselo stvorenje koje spašava Zemlju od zlog doktora Cortexa ponajprije skakutanjem, a onda i prilično malim brojem specijalnih pokreta i udaraca. Pred njim je velik broj nivoa s različitim temama, a svakih pet očekuje ga borba s bossom, nakon čega dobiva novu vještinu koja će mu dobro doći u budućim nivoima. Dosad se čini kao standardna platforma, zar ne?

A bome i nadalje. Naime, nivoi se sastoje od skupljanja jabuka i bonus predmeta, izbjegavanja protivnika i skakutanja, tek s manjim izmjenama na nivoima u kojima je Crash u zrakoplovu, džipu ili velikoj kotrljajućoj kugli. Povremeno ćete umjesto njega voditi njegovu slatku sestricu Coco - ti su nivoi još bliži klasičnoj platformskoj formuli s malo neprijatelja i mnogo skakanja.

U robotskom odijelu niste ništa manje ranjivi nego inače... zato oprez

JESTE LI ZA ZABAVU?

Da, pitanje je jeste li raspoloženi za neobveznu zabavu? Ako jeste, *Crash* je idealna igra. S različitim nivoima i nepovezanom pričom, izvrsna za povremeno igranje - možete prijeći nekoliko nivoa pa joj se vratiti za tjedan dana, ništa nećete izgubiti. Grafika i zvučni efekti su nešto iznad prosjeka. Atmosfera je vesela i nikad se nećete živcirati, čak ni kad po n-ti put ne uspijete preskočiti zamku ili provaliju. Kontrolama se također nema što prigovoriti, a od tehničkih detalja jedino je problematično učitavanje prije nivoa - duže je nego što očekujemo (isti je problem imala i PS2 inačica).

Iako se ne može pohvaliti originalnošću, usporedimo li je s ostalim igrama istog žanra ili (posebno) s prijašnjim nastavcima, oni koji se prvi put susreću s veselim Crashem bit će zadovoljni. To pogotovo vrijedi za one koji nemaju drugu konzolu na kojoj bi mogli odigrati bilo kakvu platformsku igru. Na Xboxu je *Crash* trenutačno kralj platformskih igara, a koliko će dugo ostati na tronu ovisi samo o konkurenciji. ▪

DA CITIRAM BIVŠEG UREDNIKA: "DI SI, CRASHE, MAJKE TI GA SPALIM!"

HACKER OCJENJUJE » Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex

Ako niste nikad igrali *Crash Bandicoot*, oduševit će vas. Ali ako imate iskustva s istoimenim dlakavcem, ovo je tek još jedan nastavak

71

POSEBNO IZDVAJAMO/KOLIČINU NEPRIJATELJA NA EKRANU

CHAT

PISMA ČITATELJA
BEZ PANIKE
SOS

Sva vaša pisma pristigla poštom obvezatno moraju imati navedenu naznaku, u protivnom će završiti u The Ballu. Upite vezane uz prelaženje PC igara molimo slati isključivo na mail hacker_helpline@janus.hr ili poštom na adresu redakcije, s naznakom **"ZA HELP-LINE"**. Odgovori na vaša pitanja će biti objavljeni u okviru Hackerove rubrike **SOS**. Ne odgovaramo na pitanja vezana uz hardversku problematiku. Isto tako, nemamo telefonsku službu za pomoć prilikom prelaženja igara.

Iznenađujuće velik broj pisama ovaj mjesec pristigao je s kritikama i pohvalama brojnih promjena u časopisu. No ipak najveći je broj onih koji su se osvrnuli na, u najmanju ruku, netipičnu recenziju *Warcrafta 3* iz pera Damira Rukavine. Nažalost njegovu kućnu adresu ne smijemo objaviti ali i htjeli bismo vas upozoriti na činjenicu da se ubojstvo, linč kao i prijetnja smrću u našoj državi oštro kažnjavaju.

Odgovara: LIV TYLER *www.www.lovelylivtyler.com*

PUCAJ!

Cijenjena redakcijo, kupujem vaš časopis od početka izlaženja. Imam nekoliko molbi i pitanja.
1. Promijenite ono "mi igramo za vaše dobro i dokaz da postoje korisne ovisnosti" u "mi igramo za vaše dobro".
2. Dajte Đuroviću tjedan dana godišnjeg da se sredi.
3. Stavite poster *SOF-a 2* i *Dooma 3*.
4. Stavite *America Army* na CD da nam modemi ne bi crkli.

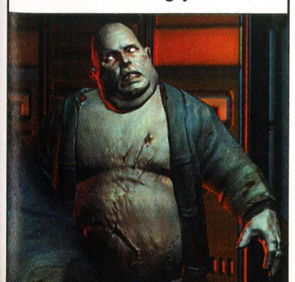
U prošlom broju *Warcraft 3* i *Neverwinter Nights* su trebali dobiti veću ocjenu. Sve su vam rubrike O.K.

A sada evo i pitanja:
1. Hoće li izaći *Jedi Knights 3* jer je *dvojka* zakon?
2. Kad će više ta *Mafija?*
3. Kad izlazi *Doom 3?*

Marjan P.

1. Može kompromis, kako ti zvuči "Mi igramo za vaše ovisnosti"?
2. Nisu mi dali ni tjedan.
3. Možda u skorijoj budućnosti.
4. Želja ispunjenja.

A evo i odgovora:
1. Zasad ništa službeno nije najavljeno, ali s obzirom na kvalitetu i uspjeh *dvojke*, vrlo moguće.
2. Odgovor je suvišan.
3. Nadamo se idućeg ljeta.



'KO PITA, NE SKITA

Bravo... bla, dragi... bla, najbolji... bla - tog ste se već načitali. O.K., mogu početi? Dobro!
Najbolji Hacku (od milja), imam nekoliko pitanjca za vas.
Hoće li biti još *Settlersa*?
Ako da, kad?
Koje su šifre za *Chapmionship Manager 2001/2002*?
Šifre za *Sims Vacation* i *Hot Date*?
Zašto ne zaokružite cijenu na 32.00, 32.50 ili 33.00 kn?
Pozdrav, Alen

Mayanac u potrazi

Gotovo sigurno hoće. Kad *Blue Byte* odluči zaraditi još koju kunu na novom nastavku. Ma kakve proklete šifre, misliš da je Ćiro koristio šifre kad je vodio našu repku? Ako imaš šifru za uspješan život, prepun novca, i nama bi dobro došla. Da bismo gospođama na kioscima pružili gušt vraćanja 10 lipa svakom našem čitatelju.

KRIMINALNI UM

Poštovanje, imam nekoliko pitanja.
Nazvao sam nekog tipa i rekao mi je da čip za Xbox dođe 1000 kn, imate li neko bolje rješenje?
Kad će stići *The Getaway* za PC i *Mafia*?
Mogu li se na Xboxu gledati DVD-ovi bez daljinskog upravljača?
Može li se slušati glazba na Xboxu?

Ne vjeruj nepoznatim tipovima, nemamo. *The Getaway* vrlo vjerojatno nikada, a *Mafia* je kao što vidiš recenzirana u ovom broju. Nažalost, ne može. Uostalom, tko želi gledati DVD-ove bez daljinca, kako bi inače mogao pauzirati u milisekundi ključne scene u filmovima posuđenima s "gornje" police u videoteci. Da, može se čak i ripati na Xboxov tvrdi disk te sastaviti kompilacija za slušanje tijekom igranja prilično velikog broja naslova.

IDOLI

Jo! Pozdrav naj (boljem/gorem), valjda ima i onih koji misle da ste ahm, ne? Evo i mene, napokon vam pišem i kao svojim idolima priznajem da nemam pojma što napisati pa ću po redu. Prvo i deseto je da vam web prostor smrdi na okaljani luk i stvarno bi ste se trebali potruditi i ispraviti to. Naprimjer, mogli biste ubaciti neku nagradnu igru, proširiti bazu igara i svega ostaloga, a i *refresh* vam je stariji od mjesec dana (mislim na obnavljanje stranice). Samo se nadam da ćete mi dati adresu vašega webmastera da ga mogu linčovati. Onda drugo i deveto, recite gospodinu Rukavini da je kralj i da mi se sviđa što je učinio od *Warcrafta 3*. Čim odrastem, zauzet ću njegovo mjesto. A ona fora (Svi vole *Warcraft*) mu je ekstra cool smiješna, što dokazuju moje mokre tange, ovaj bokse. Krećemo na treće i sedmo (valjda, malo sam se izgubio). E, da, a sada malo o hrpi papira i boja A.K.A. časopis. Više stvarno nemam primjedbi na vrstu papira i kvalitetu boje, a odlično ste i iskomponirali i oblik recenzija kao svega ostaloga (mislim na dodatne informacije, izdvajamo, fabula, alteranativno itd.). Trebali biste dijeliti malo više nagradica jer bi mi dobro došla jedna grafička i možda kojih petstotinjak megabajta RAM-a, al' dobro, ne mo'š imat ovce i novce, ne? Četvrto i osmo je da vam je CD stvarno loš i slažem se s čitateljem iz prošlog broja koji se žalio na apsolutno sve u vezi cedea. Čujem da ćete ga izmijeniti i kažem: "To je za vaše dobro!" Samo ćemo vidjeti koliko dobro. Peto i šesto... e sad da još natuknem, htio bih naručiti pizzu *capricosu* i gusti s ledom i limunom. Hvala. Ostajte mi najbolji i zapamtite da različito ne mora biti i gore.

Mladen

P.S. nadam se da ćete zalijepiti moju sliku usred redakcije.

Kao što si i sam rekao, stvarno ne

FORA MJESECA

THE POSTMAN

Zaboravite uvod. Tu sam samo s jednom stvari. Mislim da (ne znam je li tako već što na snazi) bi nagrade "PISMA ČITATELJA" trebali davati samo onima koji svoja pisma šalju poštom. Ova što stižu e-mailom jednostavno primite, ali ne nagrađujte. Po meni, njima je zbilja stalo kad imaju volje gnjaviti se s poštom. Eto, ne morate objaviti, ideja se nekome možda neće ni svidjeti, ali njima i onima koji ne misle da *Freespace 2*, *Fallout 2* i *NHL* nisu najbolje igre, mogu *kiss my ass*. Enlutar

Pih, još jedan jeftin trik Hrvatskih pošta da naše čitatelje natjeraju na korištenje njihovih usluga. Nagrade i dalje dijelimo apsolutno svima, bilo da su pisma stigla mailom ili da ih je donio golub pismonoša.

Pisma čitatelja

PIŠITE NAM
"HACKER" (PISMA ČITATELJA), Čakovečka 17, Zagreb | MAILOM hacker@janus.hr

U prodaji svakog 20. u mjesecu

Evo, izaberi zamjenu za upropaštene

mo'š imat i ovce i novce. Što se Rukavine tiče, proslijedili smo mu tvoju adresu, broj telefona i ostalo pa tu situaciju s tangama najbolje riješi s njim osobno. Što se promjena u časopisu tiče, drago nam je da ti se svidaju, a CD će se vrlo skoro s vizualne, ali i s programerske strane iz temelja promijeniti.

P.S. Tvoja slika nam je poslužila (ona ljepša, bijela strana) nekoliko dana kao podložak za cugu, sve dok nije misteriozno nestala (sumnjamo na Rukavinu).

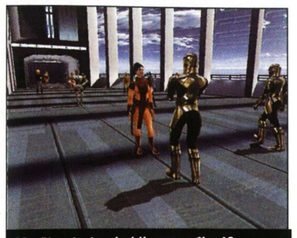
KRATKO I JASNO

Novi izgled vam je dobar, a i test recenezija je dobra ideja. Vratite natrag Multiplayer rubriku (umjesto Mobiteletine) i pišite o novim modovima za online igre. Još kad biste vratili poster...
Scyther

Multiplayer rubrika se vraća, a i poster bi se mogao povremeno pojaviti, vidjet ćemo, sve u svoje vrijeme.

STAR WARS - SVETINJA

U prošlom broju (83) javio se neki nepotpisani čitatelj (valjda ga je bilo trta potpisati se) i popljuvao cijeli SW-svijet riječima "usrani i prokleti SW". Ovo pismo je namijenjeno njemu jer ako nema što pametnije reći, neka se ne javlja. Molim tog "usranog i prokletog" čitatelja da se ponovno javi u idućem broju (85) i neka napiše svoje puno "usrano i prokleto" ime i prezime ako ima muda. Ako taj "usrani i prokleti" čitatelj ikad dođe u redakciju, bolje mu dajte šaku u zube nego GeForce 4. Usput, kad izlazi *GTA 3:Vice City*, *Metal Gear Solid Substance* i hoće li izaći SW-igra s tamnom stranom sile? P.S. Pozdrav svim SW fanovima diljem svijeta.
Marjan



Ma što ste to obukli, gospodice!?

Potpuno se slažemo s tobom; svetogrđe, nema što. *GTA: Vice City* će izaći eventualno kad se Sony smiluje i dopusti Rockstar Gamesu da ga izda i na PC-ju, vjerojatno do konca iduće godine. *Metal Gear* bi trebao na PC stići potkraj ove ili početkom iduće godine. A što se tiče tamne strane sile, u BioWareovom ne tako davno najavljenom RPG-u *SW: Knights of the Old Republic* moguće je isfurati se na dark side tijekom igre.

OLDIES BUT GOLDIES

Haj, pišem vam već stoti put iako nijednom niste saslušali moje mišljenje. No, prijedimo na stvar. Mislim da biste u Hacker trebali ubaciti jednu malu rubriku (makar samo pola stranice) Stare igre. Da napišete recenzije o nekim starim, vrijednim i zabavnim igrama. Ne mislim na igre stare tri ili četiri godine, nego na one prastare koje se mogu skinuti s Interneta, npr. *Moonstone*, po meni jedna od najboljih igara ikada stara točno deset godina (nadam se da ste je vi igrali još u doba stare Amige), potom fenomenalni iako teški i kratki RPG-ovi za četiri igrača na jednom kompu i još pregršt zanimljivih igara za koje trebamo platiti samo dvadesetak minuta provedenih na Internetu skidajući ih. Sjetite se samo starih dobrih igara koje su stale na samo dvije diskete. Nadam se samo da ćete poslušati moje mišljenje, a ako ništa drugo, barem objavite ovo pismo u Hackeru da i drugi čitatelji koji nisu igrali te igre vide kako je to nekad bilo kad su se radile PRAVE igre.
Ivan S.

A ovoga se sjećamo, zar ne?

Odlična ideja koju nam čitatelji u posljednje vrijeme vrlo često spominju. Upravo iz tog razloga veliku temu idućega broja posvećujemo razvoju igranja u posljednja dva desetljeća. Bit će tu svega, od pregleda legendarnih platformi pa do nezaboravnih oldies igara i emulatora koji danas omogućuju njihovo igranje.

TOO MUCH LAUŠ CAN CAUSE EVIL VOICES IN YOUR HEAD

Dakle, za početak se nadam da će pismo, ako ništa drugo, bar biti pročitano. :) Enivej, htio sam se potužiti jer u svakom broju recenziju igre broja+još 3 igre+kolumnu piše Lauš (neka da recept kako stigne :)). Lauš jako dobro piše i sve to, ali od tolikog forsiranja postane neprobavljiv. Evo, da lakše skužite, uzmite za primjer Eminemov spot "Without me".

Meni govoriš, a?

Spot je super, tekst isto i sve je idilično. Čak bih kupio i singl da nisu prikazivali spot svakih 10 minuta na koji god program prebacio. Nakon tjedan dana čim bih vidio da počinje spot, automatski bih grčevito prebacivao program. Dakle, zaključak je da date i drugima šansu, a ne da svaku drugu recenziju piše Lauš. Budući da su male šanse da odgovorite na moje pritužbe, odlučio sam vas podmititi: dobit ćete bon za 10% popusta pri kupnji sjemenki iz Nizozemske, pa se veselite.Yours truly,

Ja

Što se Lauša i zlih glasova tiče, to je istina, no možda je to povezano sa čudnim simbolom od rođenja mu urezanim na čelu, a možda sa sumnjivom literaturom koju svakodnevno žvače od rođenja. Kojih sjemenki, nizozemskih tulipana :)?

SIMPLI D BEST

Grozan slučaj ekstremne delikvencije

Pozdrav! Hacker je jednostavno najbolji. Imam jedno pitanje: zašto ste objavili Persekovo pismo iz 83. broja, sadrži samo kritike, a vi ih niste zaslužili?! Možda Đurović nije napisao da postoji mogućnost mijenjanja *skinova* u igri *GTA3*, ali možda to nije ni znao.
Marko

POLOŽITE NAŠ PRIJAMNI

REZULTATI NAGRADNE IGRE

Odaziv na našu nagradnu igru bio je kao i na upisima na Filozofskom fakultetu iznenađujuće velik no u nas je broj onih koji su položili nadmašio je sva očekivanjima. Pokazali ste nevjerojatno poznavanje gradiva i materije pa prema našem skromnom mišljenju ukoliko već niste student jednoga od *fakseva* preporučili bismo vam polaganje prijamnog na Filozofskom iduće godine. Tko zna, možda se među vama krije novi Kant ili Sokrat. No da više ne duljimo, sretni dobitnici **GeForce 4 MX** grafičkih kartica darovanih od strane Pentagrama jesu:

MARINA HRANIĆ, *Gračac*

GeForce 4 MX460

VEDRAN VETMA, *Samobor*

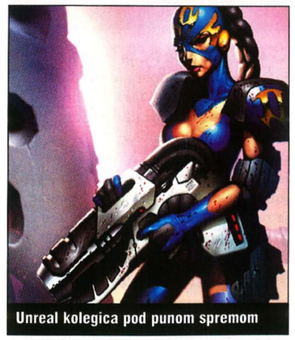
GeForce 4 MX420

Kritike su uvijek dobrodošle, a pohvale još više. :) Što se pak tiče recenzije GTA3, od silnog haračenja ulicama Liberty Cityja Đurović je jednostavno taj podatak smetnuo s uma i zaboravio spomenuti u recenziji.

LOŠE=BOLJE

Pozdrav redakciji Hackera . Čitam vaš časopis već par godina. Mogu reći da ste se u zadnje vrijeme pogoršali, ali to nema veze jer ste još najbolji. Pišem vam jer me zanjima kad ce izaći *TOCA Race Driver* i *Unreal Turnament 2003*. Molim vas da mi odgovorite što prije na E-MAIL .
Luko

Eto nije baš odgovor na e-mail ali je odgovor svejedno. *Toca Race Driver* na PC stiže nažalost tek početkom iduće godine zbog nedavno sklopljenoga dogovara između Codemastersa i Sonya. *Unreal Tournament 2003* zasada nema točno definiran datum izlaska, no gotovo sigurno će to biti ove jeseni.



Unreal kolegica pod punom spremom

PRVI PUT

Pozdrav uredništvu hackera! Da ste najbolji, ne treba spominjati jer to i zidovi znaju. Evo ovako. Čitam Hacker zadnjih dvadesetak brojeva,a mogao sam kupiti dvije igrice. Pa ljudi ovo nema smisla!!!! Mogli ste mi bar poslati koju igru. Toliko od mene za prvi put.
Josip

Ajmo ovako, čitaj nas još idućih dvadeset brojeva, pa nam se opet javi pa ti sigurno pošaljemo igru. Deal?

METAL IS DEAD?

Hvala Vam na predivnom vicu ispričanom u rubrici "Internet kalendar":
Heavy Metal je glazbeni pravac koji je gotovo izumro.
HAHAHAHAHAHAHAAAAHA-HAHAHAHAHA!!!!! Davno nismo čuli tako dobar vic.
Metalci iz Šibenika

Nema na čemu, da vidite tek koliko je viceva Amar ovaj mjesec pripremio u Internet kalendaru, ma divota jedna :) Znate onaj o metalcu i punkeru?

PATNJE MLADOG MARINA

Apsolutno je nevjerojatno koliko kompovi mogu ljude iživcirat i posvađat! Kompovi su smeće koje nikad nije zadovoljno i uvijek namjerno živcira još i još... Klinci koji prije nisu imali ni komp, nikad čuli za *Kings Bounty* ili *Warcraft 1*, sad se preseravaju o jakosti svojih kanti! Pokažu ti igru tipa *Warcraft 3* ili *HoMM 4*, pođu ti sline i odmah to hoćeš igrat. Eh, al' micek ne bi išlo! Treba ti neki jaći komp, jer dotične ne možeš ni pokrenut! Kompjutori su kod svih različiti, ali znamo da raznolikost raduje! O ukusima nećemo raspravljati, jer znamo da je lova bačena i da nas nepoznavanje komponenti ne ispričava! No i mi ćemo jednom doći preko trnja do zvijezda!!! Tu tek i dolazimo do problema: budala ja sam kupio novu grafičku (radeon 7500 sa 64 rama što je u odnosu na 16 stare čudo) za igrati glupe igre, ali ništa tu ne stima... Em sam kupio i 256 ram , formatiro disk, instaliro nove Win , zezno zvučnu, pa kupio novu... ljudi moji pa to boli za džep!!!!!!!! A klinci sa svojim novim kompovima se samo smiju i smiju ,aaaaaaaaaaaaaaa, jednostavno ne znam u što se ova kompjutorizacija pretvara!! Samo sam se htio malo požalit, ostajte mi zdravo i uživajte se i igrajte (barem netko da se igra)...
Marin

Istina, potpuno si u pravu ali kada računalna tehnologija nebi neprestano napredovala vjerojatno sada nebismo uživali u nevjerojatno vizualno realnim igrama i kojekakvim drugim tričarijama. Sve ima svoju cijenu pa tako i to dragi naš Marine, samo se ti nedaj puno živcirati radi toga.

Antikvitet, ekstremno rijedak

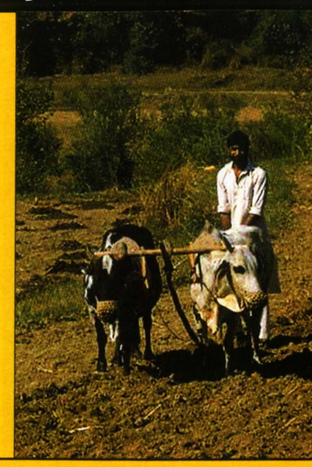
PISMO MJESECA

Svaku konstruktivnu razmjenu mišljenja nagrađujemo, a ovoga puta je nagrada popularna Hackerova majica

Poštovano uredništvo, ovo pismo je pisano u najboljoj namjeri da se poboljša kvaliteta časopisa koji je nekoć bio uvjerljivo najbolji na domaćem tržištu, a sada vam se konkurencija polako, ali sigurno približava, stoga sve kritike koje ću iznijeti u ovom pismu uzmite kao dobronamjerne. Onaj prijašnji časopis s kojim se igralo, koji je isključivo recenzirao kompjutorske igre, davao korisne savjete i vedar i zabavan humor, sada se sveo na nekoliko loših recenzija i truli humor Damira Rukavine. Taj je lik pokušao na nekakav smiješan i nov način recenzirati jednu od ponajboljih igara, *Warcraft 3*, međutim, njegov je pokušaj urodio teškim neuspjehom i debaklom. Zamolio bih uredništvo da malo prolista konkurentske časopise tipa Bug, te malko usporedi recenzije - uvidjeli biste da časopis koji se nije specijalizirao za kompjutorske igre (BUG) ima puno bolju i kvalitetniju recenziju te igre, iz koje se može saznati baš sve o njoj te odlučiti kupiti je ili ne. Dok se u vašoj ne može ništa saznati, a odlučiti se može samo da se više ne čitaju recenzije Damira Rukavine. Od stotinjak stranica vašeg časopisa na recenzije PC-igara otpada dvadesetak, a kada još uzmem u obzir da Damir piše osvrt na najbolje igre, sa svojim neukusnim humorom, moram se zapitati zašto uopće dajem 32,90 kn svaki mjesec. Osobno nemam nista protiv dotične osobe (čak se i slažem s ocjenom *Starcrafta,* koja je izazvala velike polemike), ali njegov humor je patetičan. Ratar, grobar, frizer, ma dajte, gospodo, molim vas, nisam kupio Hacker da čitam iskustva D.R.-a iz prijašnjih zanimanja, ako će pisati o ratarima i poljoprivredi, neka se prijavi kao dopisnik za emisiju HRT-a "Plodovi zemlje". Ali ipak nije sve ni tako crno, bude tu i tamo koja zanimljiva tema i rubrika, pa i odgovori na pisma čitatelja nisu više onako prepotentni i besmisleni, iako sam siguran da ovo svoje pismo neću ugledati u idućem broju. Ali to nije bitno, bitno je da se vjerojatno unatoč mom pismu ništa neće promijeniti, a ono će ionako dobiti samo negodovanje i omalovažavanje. S poštovanjem (i nadom u poboljšanje),
Dino

"... ako će Rukavina pisati o ratarima i poljoprivredi, neka se prijavi kao dopisnik za emisiju HRT-a "Plodovi zemlje" "

Suprotno tvojim očekivanjima, pismo smo objavili u cijelosti. Komentari velikog broja naših čitatelja na vrlo neuobičajenu recenziju *Warcrafta 3* u najmanju su ruku "zanimljivi". Rukavina se obratio redakciji "Plodova zemlje", no rečeno mu je da ga ne mogu zaposliti zbog nepoznavanja novijih agrarnih tehnika (one iz *Warcrafta 3* nisu zadovoljavajuće čak ni za Lijepu našu). Sve tvoje kritike su prihvaćene i vjeruj nam da će se neke stvari sigurno promijeniti.



SOS

JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST

A Kyle je zapeo na nivou *Bespin underside*. Zapravo, zapeo je na samom kraju nivoa jer je došao do cijevi koje ga mogu prebaciti na nekakvu platformu, ali nije siguran što i kako dalje.

Dakle, treba ti cijev lijevo od ulaza u prostoriju. Ona će te baciti visoko u zrak pa preko svih mjesta gdje zrak puše prema gore - odleti na najvišu platformu, gdje te čeka borba. Nakon toga ostaje ti još malo toga za napraviti na ovom nivou. Ti si trenutačno vjerojatno na nekoj nižoj platformi, stoga samo nastavi ići prema gore.

Baš kao u pjesmi, s novim godišnjim dobom dolaze i neke promjene koje ste zasigurno već primijetili prelistavši časopis. Nastojat ćemo se još poboljšati i još vas više usrećiti. No, vratimo se na glavne stvari. I dalje radimo na proširenju HELPLINEA, a dotad čitajte odgovore i šifre. Budite strpljivi dok ne objavimo rješenje vašeg problema jer, moram ponoviti, odgovore i šifre NE šaljemo mailom. Do idućeg mjeseca...

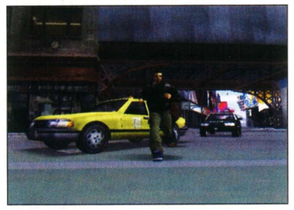
PIŠITE NAM... **"HACKER"** (SOS), Čakovečka 17, Zagreb | MAILOM hacker_helpline@janus.hr subject: **SOS**

Iz SOS-a vas vadi: KREŠIMIR JOZIĆ

GRAND THEFT AUTO 3

A Neki su imali tehničkih poblema s ovom igrom. Naime, Omar ima sasvim dovoljno jak stroj da je pokrene, ali mu, iz nekih nepoznatih razloga, to ne uspijeva.

Ako su doista ispunjeni svi zahtjevi (memorija, grafička...), a ne samo oni glede procesora, onda je možda problem u tome što imaš instaliran WindowsXP. Potraži na službenim stranicama igre patcheve za WindowsXP i usput provjeri piše li ima li još kakvih problema koji su onda popravljeni patchem. I još nešto, provjeri imaš li možda pokrenut kakav program koji u cijelosti koristi grafičku karticu (poput NetMeetinga).



MAX PAYNE

A Na kraju igre treba nekako svladati helikopter i upravo to muči jednog našeg čitatelja - kako pobijediti u toj posljednjoj borbi i završiti igru.

Znaš da trebaš pucati po kabelima koji drže toranj. Iako si ih u animaciji već napucao, ti ih i vlas-

toručno trebaš skinuti dva. Jedan je u desnom kutu kad izađeš s dizala, a drugi u lijevom nakon što se pojave neprijatelji. Kad prekineš oba kabela, pucaj po tornju - past će na helikopter.

SYBERIA

A Dobili smo jedno pitanje od Sedam (nažalost, muškog čitatelja) koji je zapeo u trenutku kad kod crkve treba naći ključ za otvaranje grobnice. Pronašao je vješto skrivenu bravu (u šeširu), ali ključ mu i dalje nedostaje.

U crkvi pregledaj križ - iza njega ćeš naći ključ koji upotrijebi na ormariću uz lijevi zid crkve. Potom otvori drugu ladicu i uzmi karticu, zatvori je i otvori treću. Kad je otvoriš, okreni ručicu na desnoj strani ladice da je otvoriš - naći ćeš ključ kojim ćeš otvoriti grobnicu.

ELDER SCROLLS 3: MORROWIND

A Jedan čitatelj ima problema s igrom - naime, prekida se na samom početku.

Nažalost, kod PC-ja je uvijek teško odrediti u čemu je problem, bez obzira koliko ti ljudi govorili da se kuže. Provjeri troublshooting, možda se neki dio tvog hardvera ne podudara najbolje s igrom, te provjeri postoji li patch. Možda bi mogao još jednom instalirati igru, a katkad je najbolje imati orginalne drivere za grafičku umjesto najnovijih s neta.

THE SIMS: LIVIN' LARGE

A Davno, kad su se SIMSI tek pojavili i bili vrlo popularni, objasnio sam sve u vezi novih nastavaka i nekako se obranio od čestih pitanja tipa gdje su nove stvari, koje su promjene... Naravno, povremeno stigne pismo čitatelja koji u to vrijeme nije čitao HACKER, stoga još jednom odgovaram na pitanje Marija i Petre u vezi novih stvari u nastavcima igre.

Samo je nekoliko novih stvari u igri, ostalo se mora skinuti s neta, za što preporučujem stranicu www.thesims.com. U ostalim je nastavcima više toga promijenjeno, ali za nove predmete gotovo uvijek morate ići na net i downloadati dodatke.

TOMB RAIDER CHRONICLES

A Jedan je čitatelj zapeo na nivou u podmornici, kad se provukao kroz ventilaciju i završio u kuhinji. Nakon svih tih zavrzlama i izvrsnog bijega, u kuhinji mu probleme zadaje običan kuhar.

S obzirom da nemaš drugo oružje, morat ćeš iskoristiti metalnu šipku. Polako se spusti dolje da te ne bi čuo, pa mu se hodajući prišuljaj sleđa. Kad si tik iza njega, opali ga šipkom, i to je to.

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND™

A Jedan je čitatelj zapeo na početku igre. Ne zna kako spriječiti čovjeka da puca na vilu iz katapulta, a dobro bi mu došao i savjet koga još pridobiti za posadu.

Da prekineš paljbu po vili, trebaš na kaktus pokraj nje postaviti elastičnu gumu (nešto slično). Potom čovjeku ponudi perec (moraš ga nabaviti u Scumm Baru) i brzo poremeti kontrole na katapultu. Druga dva člana posade (budući da već imaš onog s kojim si obarao ruku) su Otic i Carla, koji će ti se pridružiti ako im središ dobre državne poslove, a s obzirom da ti je guvernerica djevojka, to ti sigurno neće biti problem.

RISK

A *Rizik* je vrlo popularna igra, ali ovo je prvi put da netko traži

TOP 10 NAJTRAŽENIJIH

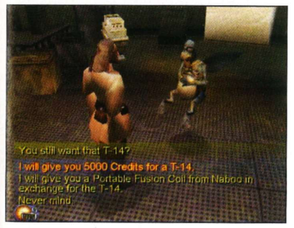
1.	The Longest Journey
2.	Alone in the Dark 4
3.	Hitman Codename: 47
4.	Jedi Knight 2: Jedi Outcast
5.	Grim Fandango
6.	Baldur's Gate 2
7.	Operation Flashpoint
8.	Baldur's Gate
9.	Septera Core – Legacy of the Creator
10.	Wild Wild West

pomoć u vezi nje. Naime, osim na ploči, može se igrati i na računalu, a jedan čitatelj ne zna pravila i nije mu najjasnije što treba učiniti s karticama koje dobiva.

Ako si u potezu imao jednu pobjedu, na kraju ćeš dobiti jednu karticu. To ne znači da taj teritorij moraš osvojiti, daleko ti je važniji simbol na kartici. Top, konj, pješaštvo ili joker (wild card). Kad skupiš tri kartice s istim simbolima ili sve tri različite, možeš ih zamijeniti (vjerojatno klikom na njih) za dodatne jedinice. O kombinaciji ovisi koliko ćeš jedinica dobiti (tri pješaštva vrijede najmanje, a sve tri različite najviše), a ako još imaš i područje koje je na kartici, dobivaš još više jedinica. Karte moraš mijenjati kad ih skupiš pet.

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

A Kad se sjetim ove igre, gotovo da mi suze idu na oči, vraća me u djetinjstvo, kad su se igrale avanture. Danas je sve puno akcijskih igara s



Indyjem... No, Dragan pita kako na Kreti, kad se probije u sobu gdje je maketa Atlantisa, posložiti kamenje koje je postavio u sredinu.

Pogledaj u Platonov dnevnik. Znaš da to trebaš? Jesi? Nažalost, ne mogu ti pomoći jer je kombinacija svakim novim igranjem drugačija, morao bi mi napisati što ti piše u dnevniku, pokušaj sam shvatiti. Mislim da prvi, najmanji krug, u svakoj kombinaciji mora biti nasuprot druga dva, što daje četiri kombinacije za iskušati, ali nisam siguran jer se uvijek mijenjaju.

SOLDIER OF FORTUNE 2

A Martin je zapeo na nivou *HONG KONG - streets*. Dobro mu je krenulo, ali su mu automobili zakrčili prolaz te ne zna kako ih zaobići pa nas pita možemo li mu mi predložiti neki put ili način kako to riješiti.

Ja znam samo jedan jedini način kako proći te automobile: popni se na treći kat obližnje zgrade i izađi na balkon. Prođi kroz vrata i nastavi hodati sve dok ne dođeš do druge strane velikog znaka "Here & Now". Zaleti se i skoči na nj te uđi na drugi kat susjedne zgrade, a potom se popni na treći. Izađi na balkon i vidjet ćeš još jedan veliki znak. Zaleti se, skoči na nj, nastavi trčati i na kraju skoči tako da sletiš na balkon iduće zgrade. Sada jednostavno idi okolo do druge strane zgrade i spusti se ljestvama dolje.

A Drugi je čitatelj zapeo na prvoj misiji - nakon što je ukrcao doktora na vlak - treba pokrenuti vlak, ali ne zna kako.

Moraš otići na drugu stranu stanice, do dvostrukih zelenih vrata, i proći kroz njih. Nastavi dalje (neću ti sad opisivati cijeli put, ali trebat ćeš se šuljati, uništiti neke kutije, proći kroz rupu u zidu...) tiho sređujući stražare. Na kraju ćeš doći do kočnica - otpusti ih i završit ćeš misiju.

STAR WARS EPISODE 1: THE PHANTOM MENACE

A Miodrag je zapeo potkraj šestog nivoa, kad je pobijedio zvijer. Ako sam ja dobro shvatio, ne zna kuda treba ići i što treba napraviti.

Ovo je prilično velik nivo i vrlo je važno sve obavljati po redu, stoga pretpostavimo da si to i učinio - u tom slučaju trebaš osloboditi dječaka (odmah poslije borbe sa zvijeri) te uništiti generator svojom sabljom da bi se vrata otvorila. Možeš nastaviti dalje, još samo trebaš nabaviti dijelove za Anakina.

PROJECT EDEN

A Dorian je zapeo na devetoj misiji, i to, kaže, pred jednom konzolom na kojoj mora namjestiti prekidače 1, 2, 3 i 4. Budući da ne zna kombinaciju, obratio se nama.

Ako je to ona konzola na koju ja mislim, moraš prvi prekidač namjestiti prema gore, drugi i treći lijevo, a četvrti prema dolje. Čini mi se da je to zapravo jedina konzola na cijelom tom nivou s četiri prekidača.

SOLDIER OF FORTUNE

A Ogi je zapeo u ovoj staroj igri na osmom nivou, i to na trećem dijelu, u hotelu. Stigao je do pokvarenog dizala i prošetao se uokolo, ali ne zna kuda bi trebao ići.

Prođi pokraj dizala i produži do stuba pa se po njima spusti dolje. Uđi u prvu sobu i izađi kroz prozor. Popni se po požarnim ljestvama i skoči u uništenu zgradu. Na jednom ćeš mjestu propasti kroz pod, ali sve je u redu. Samo produži dalje i vjerujem da ćeš završiti misiju.

U OVOM SU NAM BROJU JOŠ PISALI:

Dalibor - evo šifri; **Čitatelj iz Vrbnika** - ne šaljemo rješenja, ali da si nam rekao gdje si zapeo, mogli smo ti možda pomoći. Bilo kako bilo, jednom možda objavimo prohod. Dotad popij malo Žlahtine za nas; **Big Nasty** - nadam se da će ti šifra za cijelu kartu pomoći; **Darac** - nema, a sve šifre su objavljene prije nekoliko brojeva; **Čitatelj koji je skinuo patch** - ako ti sad igra ne radi, pogledaj jesi li skinuo patch za dobru inačicu igre i je li tvoja inačica dobra; **Miodrag** - isti odgovor bih dao i tebi kao i onima koji ne mogu pokrenuti druge igre, stoga pogledaj za patcheve, ponovno instaliraj i provjeri inačicu igre; **Nikola** - objavili smo šifre.

CHEAT TERMINAL

Battle Realms

Samo je jedna šifra za ovu igru:
označite neprijateljsku zgradu, stisnite CTRL + D i uništit ćete je.

Age Of Empires 2: The Age Of Kings

Šifre se upisuju na već poznat način: pritisnite enter, upišite šifru i ponovno pritisnite enter.

1000 kamenja	rock on
1000 drva	lumberjack
1000 zlata	robin hood
1000 hrane	cheese steak jimmy's
cijela karta	marco
bez Fog of Wara	polo
brža izgradnja	aegis
pobjeda	i r winner
gubitak	resign
samoubojstvo, praktički gubitak	wimpywimpywimpy
brz, visok i beskoristan seljak	i love the monkey head
snažna, ali čudna borbena jedinica	furious the monkey boy
svećenici imaju 900 HP	hoyohoyo
automobil s dva mitraljeza	how do you turn this on
izbacuje protivnika broj#	torpedo <#>
uništava sve protivnike	black death
vojni automobili	big daddy
saboter	to smithereens

The Settlers 2

Upišite thunder ili winter (ovisi o inačici igre), pojavit će se ! da potvrdi unos. Sada možete napraviti nešto od idućeg:

cijela karta	[Alt] + [F7]
promjena brzine	[Alt] + [F1] do [F6]

WarCraft 3: Reign Of Chaos

Stisnite enter za upisivanje te još jednom za potvrdu šifri.

neranjivost i ubijanje jednim udarcem	whosyourdaddy
cijela karta	lseedeadpeople
pobjeda	allyourbasearebelongtous
gubitak	somebodysetusupthebomb
kampanju možete nastaviti i nakon što izgubite	strengthandhonor
uklanjanje uvjeta za pobjedu	itvexesme
zlato	keysersoze <#>
drvo	leafittome <#>
zlato i drvo	greedisgood <#>
brza izgradnja	warpten
hrana nije potrebna	pointbreak
brzo istraživanje	whoisjohngalt
automatsko poboljšanje oružja, zgrada i sl.	sharpandshiny
jutro	riseandshine
večer	lightsout
vrijeme (sat)	daylightsavings <1-24>
neograničena mana	thereisnospoon
izbor nivoa s nekom rasom	motherland <rasa> <#>

Grand Theft Auto 3

Nepotpisani je čitatelj iskoristio šifre koje smo objavili prije nekoliko brojeva i pronašao način za ulazak na druge otoke bez prelaženja igre.
Morate završiti prvu misiju i potom pronaći brz auto (primjerice policijski ili sportski).
Pođite na most, zaobiđite prepreke pa upišite šifru CHITTYCHITTYBB i zaletite se. Uspjet ćete preletjeti rupu. Da biste došli na treći otok, uđite u podzemnu na drugom i ukrcajte se u vlak.

BezPanike

Kupili ste komad novog hardvera i ponaša se čudno? Nešto što je prije radilo sada misteriozno odbija poslušnost? Zanimaju vas tajne operativnog sustava? Muči vas kako nadograditi računalo ili koju karticu kupiti? Ekskluzivno, samo za vas, Ubojica mekog srca je ostavio najdraži rekvizit - *stihlovku* - i strpljivo odgovara na vaša pitanja

Panike vas rješava: IVAN POLOJAC

PROBLEM S POSTOVIMA NA USENETU (NEWSGRUPAMA)

A Outlook Express could not post your message. Subject 'jkgh', Account: 'news.hinet.hr', Server: 'news.hinet.hr', Protocol: NNTP, Server Response: '441 Article posted in the future', Port: 119, Secure(SSL): No, Server Error: 441, Error Number:0x800CCCA9
Ovako počinje svaki moj dan kad želim poslati *post*. Sve bi bilo u redu kad ne bih mogao poslati ni običan mail jer bih onda znao da sam pogrješio negdje u postavkama. Molim vas, pomozite kao i uvijek!!!!
Pozdav iz Petrinje!

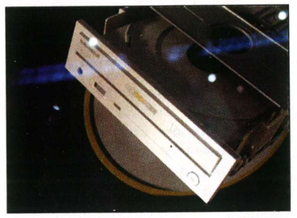
Problem je u tome što je vrijeme na tvom računalu očito namješteno prilično unaprijed od onog na news serveru. Dakle, podesiš li vrijeme i datum - moći ćeš postati bez poteškoća.

Vrijeme, ah vrijeme

PROBLEMI S DVD-OM

A Bog!
Znam da savjetujete - bez panike, ali meni je itekakva panika! Naime, imam Sonyjev DVD-ROM. Kad ubacim CD, DVD ga jednostavno ne može pokrenuti. Nekad ga pokrene, ali u posljednje vrijeme ne. Žaruljica treperi, ali se ne čuje buka kao kad se CD pokreće. Računalo je kupljeno u 9. mjesecu pa mi je čudno zašto se već sad javlja taj problem. Unaprijed hvala!
Domagoj

Bojim se da je optika, točnije laser, izašao iz fokusa, zbog čega ne može čitati medije. Druga je mogućnost da je elektromotor "vrisnuo". Predlažem da ga odneseš u servis.



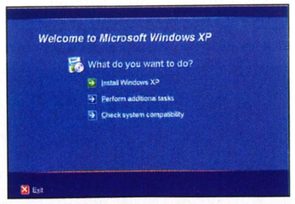
ODABIR OPERATIVNOG SUSTAVA

A Bog!
U velikoj sam nedoumici. Ne znam je li bolje uzeti Windows XP ili 2000?
Moje je mišljenje da su potonji nešto kvalitetniji i da ne prave tako često probleme.
Nadam se da ćete potvrditi moje mišljenje! Usput, što je zapravo TV-out?
Pozdrav, Mateo

Što se tiče operativnog sustava, ne znam ni sam što bih ti rekao. 2000-ica i XP su u osnovi vrlo slični. Koliko mi je poznato, imaju isti kernel, s tim da potonji ima drugačije korisničko sučelje, dok je 2000-ica više nalik NT-u. Ako želiš stroj koristiti ponajprije za rad, a tek usputno i za igre, preporučujem 2000-icu, a ako su igre i gledanje DVD-a na prvom mjestu, onda je WinXP možda bolji izbor. Što se kvalitete tiče, uzmi u obzir da je 2000-ica ipak pojačana dvama Service Packovima, zbog čega je nešto kompletnija, a i lakše je za nju pronaći drivere za hardver, dok pak za XP postoji tek nekoliko Critical Updatea.
TV out je hardversko-softverska funkcija pojedinih grafičkih kartica kojima se omogućuje izlaz slike s računala na televizor. S obzirom da su sve tri stavke slabije na klasičnim TV-zaslonima negoli na monitorima, prilagodba se odnosi na dubinu boja, razlučivost slike te frekvenciju osvježavanja.

SPYWARE?

A Što je "APPIO SITEKICK"? Zašto mi se to pojavljuje svaki put kad otvorim neki folder (bilo koji)? Kako to izbrisati ili ignorirati? Molim vas, pomozite mi jer mi nitko od prijatelja ne može pomoći, pa čak ni oni koji se stvarno dobro kuže u to. Unaprijed hvala!



Meni se čini da si pokupio neko smeće s neta, možda kakav spyware. Trebalo bi pomno pogledati stroj, posebice instalirane programe pod Control Panelom. Dobra mjera opreza bila bi instalacija kakvog "svježeg" antivirusa s firewallom. Nažalost, kao krajnja mjera nije isključena ni reinstalacija operativnog sustava.

BATERIJA NA LAPTOPU

A Pozdrav!
Kupio sam IBM 390e laptop i zadovoljan sam njegovim radom, samo me zanima jedna stvar. Naime, baterija mu je NiMh, a čuo sam da se te baterije ne bi smjele nadopunjavati, nego ih treba do kraja isprazniti pa tek onda ponovno puniti.
Evo što mene zapravo zanima: ako ja radim na laptopu koji je uključen u struju, baterija se stalno dopunjava bez mog pristanka i ne znam mogu li to spriječiti. Ili pak mora stalno raditi na baterije koje ću onda napuniti tek kad se isprazne. I još nešto, kad je baterija 100% napunjena, ne puni se kad je priključen na struju?!
Mislim da ste me razumijeli, pa vas lijepo molim za odgovor i pozdravljam sve u uredništvu.
Zlatko

Hvala na pozdravima, i mi tebe pozdravljamo!
Kod NiMh baterija je problem što pate od tzv. memorijskog efekta - s vremenom "zaborave" na dio svog kapaciteta i u konačnici od toga i skviknu. Protiv toga je najbolje boriti se tako da ih se povremeno potpuno isprazni, a potom puni bez prekida "do vrha". Taj je postupak dovoljno ponoviti jedanput u mjesec dana. Ako je laptop cijelo vrijeme uključen na adapter, "pogon" baterije se premošćuje i laptop radi izravno na struju iz adaptera.

SAVJET OKO KONFIGURACIJE

A Htio bih pitati što mislite o ovoj konfiguraciji:
P4 1.6A GHz,512 kb, BUS400 MHz, Coler INTEL,original (socket 487)DIMM PC-2100, 256 MB, DDR RAM, 266 MHz, brand name MIDI tower 400W, ATX2
VGA PINE, SIS 315, 128 Mb, with tv out, HDD MATROX 20GB, UDMA 100, 5.400 o/min DVD-ROM,16x 40x, PINE zvučnici AUDITEK 2x120W mon. 17" PRODISMA, 7017, 30-70 KHz, 0,27 mm MBO s. 478, PC CHIPS, M930, SIS 645, zvuk, DDR 333+SDRAM, modem 56k SUPER GRACE (interni), v90, Motorola, PCI

Stroj je u prosjeku sasvim dobar. No, imam primjedbu na disk koji bi uz vrlo malu nadoplatu mogao biti 40 GB @7200 okretaja. I videokartica bi također mogla biti bolja (nisam oduševljen sa SIS-om - ni njegovom brzinom, ni kvalitetom slike) - preporučujem ATI Radeon 8500 ili 9000. Ni monitor me nije oduševio, u klasi nižeg cjenovnog razreda mnogo je bolji kakav LG ili Samsung, koji osim prihvatljive cijene imaju uistinu i vrlo lijepu sliku. Matična ploča bi također mogla biti bolja - recimo kakav Gigabyte novije serije za P4 (u praksi su se pokazale kao vrlo dobre) ili Asus/Abit.

SAVJET OKO GRAFIČKE KARTICE

A Pozdrav!
Imam jedno pitanje: zanima me bi li GF2 MX 400 64 MB (ili 32 MB) mogla bez problema raditi na mojoj konfiguraciji u igrama Q3A, Q2, UT, DF, WRTC... Bi li moja konfiguracija mogla izdržati tu karticu bez ikakvih problema i u ostalim, normalnim poslovima?
Konfiguracija je:
-DTK PRM-0080I E1
-Pentium 2 MMX na 350 MHz
-128 MB SDRAM PC100
-YAMAHA 724
-FUJITSU 8.4GB 5400 o/min (ATI 3D RAGE PRO 8MB)
Nadam se da ćete mi pomoći.
Unaprijed zahvalan, M.C.
P.S. Ako ne može, molio bih vas da mi onda preporučite neku grafičku, cijena nije važna.

Naravno da bi ova grafička kartica mogla funkcionirati, no uz malu nadoplatu može se nabaviti ATI Radeon 8500LE ili 9000, koji imaju mnogo ljepšu sliku pa ti ih stoga preporučujemo.

Odabir kontrolera

A Pozdrav i sve pohvale na profesionalnosti i stručnosti. Imam samo jedno kratko pitanje pa vas molim, ako možete, da mi što prije odgovorite. Koji mi volan preporučujete: LOGITECHOV Wingman Formula Force GP Wheel, USB ili THRUSTMASTEROV 360 Modena Racing Wheel (FF), USB ?

Kao prvo, zahvaljujem na pohvalama. Koliko sam bio u prilici provjeriti u praksi, oba su volana vrlo kvalitetna, no Logitechov mi je ipak nešto draži. Ima nešto u toj švicarskoj preciznosti...

PITANJE BROJA

Nadogradnja računala i poboljšavanje performansi

A Hi!
Molio bih vas da mi odgovorite na nekoliko pitanja. Imam AMD Athlon Thunderbird 900 MHz sa 256 MB SDRAM i GeForce2 MX200 64 MB SDRAM te OS Windows 98SE.
1. Što bih prvo trebao promijeniti: procesor (na 1.X MHz) ili grafičku karticu (npr. ATI Radeon 8500 64 MB DDR)?
2. Koji bih najbrži procesor mogao staviti na matičnu MBO Lucky Star K7VAT+ VIA KT133, FSB 200 MHz, Socket A?
3. Koliko Athon u igrama gubi na performansama ako se koristi SDRAM umjesto DDR-a (otprilike u postotcima)?
4. Pate li performanse računala, trzanje u igrama, zbog sporijeg HDD-a (5400 o/min)?
5. Koliko bih dobio na performansama računala kad bih prešao s Windows 98SE na Windows XP (otprilike u postotcima)?

Unaprijed hvala, MMax

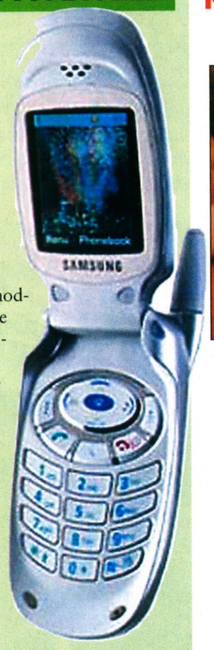
Bog!
Što se nadogradnje tiče, mislim da je najbolje prvo promijeniti procesor, a potom i grafičku. Odgovor na drugo pitanje ćeš morati potražiti na stranicama proizvođača - najvjerojatnije ćeš za novije procesore morati flashati BIOS. Što se tiče trećeg pitanja, razlike u performansama između strojeva sa SDRAM-om i DDRAM-om su prema benchmarkovima oko 30 posto. Na četvrto pitanje odgovaram potvrdno, diskovi koji se vrte na 7200 rpm u nekim su situacijama znatno brži od onih na 5400. Što se tiče performansi pri prelasku na WinX, one bi bile nešto slabije negoli pod Win98SE ako ni zbog čega drugog, a ono zbog toga što WinXP rabi više RAM-a u "praznom hodu", a i aplikacije se pod njima ponašaju drugačije.

PIŠE **Ivan "Polojanec" Polojac** | ivan.polojac@janus.hr

MOBITELINA

NOVI MODELI MOBITELA

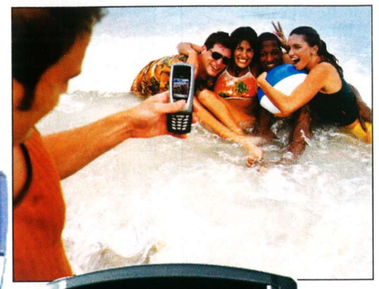
NOVI SAMSUNGOVI MOBITELI Samsung je predstavio novi mobitel **SGH-T100** s ugrađenim TFT-LCD-zaslonom rezolucije 128 x 160 piksela. Novost za Samsungove mobitele je i 16-tonsko polifono zvono. Ovaj je model školjkastog dizajna, ima oble linije te dvostruki zaslon poznat nam već s modela A300. Oni kojima se ne da tipkati mogu programirati dvadeset glasovnih naredbi plus dvadeset brojeva telefona s govornom oznakom. Poklopac je testiran i nešto je kvalitetniji od onog na prethodnim modelima - izdržao je 60 000 otvaranja i zatvaranja. Cijena? Brrrr... Oko 1000 eura. Minus? Osim cijene, i to što loše lovi signal.



Novost je i prvi Samsungov mobitel, **SCH-i600**, sa SmartPhone 2002 platformom koju izrađuje Microsoft. Tako su Sendo i Kyocera konačno dobili kakvu-takvu konkurenciju. Model radi na CDMA-mrežama (dakle, 900 i 1900 MHz), ima infracrveno sučelje te ga je moguće proširiti SD-karticama. Kao što se i očekuje, posjeduje i Internet Explorer, Windows Media, MSN Messanger, Tasks i Voice Note programe.

Nokia 7650
ČUDO TEHNIKE...

LINKOVI: www.mobis.hr; www.nokia.com/phones/7650/



Nokia 7650, predstavljena javnosti početkom godine, prvi je model te tvrtke s MMS-om i integriranom digitalnom kamerom. Zbog velikog zaslona u boji i već spomenute digitalne kamere, nešto je teža, 154 grama, dok su joj dimenzije 114 x 56 x 26 milimetara. Kao i "stariju sestru", Nokia 9210 Communicator, pokreće je operativni sustav Symbian, praktičan utoliko što je otvorena platforma za koju se mogu kreirati nove aplikacije.
Osim integrirane kamere, novost je i posve novo grafičko sučelje koje sada više sliči radnom stolu (desktop) računala; navigacijski joystick kreće se u pet smjerova i znatno olakšava korištenje. Kao i kod konkurencijinog Sony Ericssona T68i, kamera Nokije 7650 snima slike rezolucije 640 x 480 piksela te zaslon telefona koristi kao *viewfinder*. Dinamička memorija od 3,6 MB rezervirana je za slike, adresar, kalendar, poruke i Java aplikacije. Nokiju 7650 je moguće povezati s računalom ili drugim mobitelom putem infracrvenog sučelja ili Bluetootha te tako razmjenjivati podatke, slike ili elektroničke posjetnice. Na Internet ju je moguće spojiti putem GPRS-a (brzinom do 40,2 kbps), a podržava i SMTP, POP3 i IMAP4 e-mail protokole. No, dosta o tehnikalijama. Mobitel je vrlo ugodan za korištenje, posebice zbog velikog i preglednog zaslona. Naviklim na klasične Nokijine izbornike trebat će nešto vremena da se naviknu na novi raspored i korištenje joysticka. Tipkovnica je vrlo dobra, vrlo plitkog i preciznog hoda te tvrdih gumiranih tipaka. Osim zabave s kamerom, na Nokiji 7650 možete zaigrati i pet igrica (popularnu *Zmiju* možete igrati i udvoje preko infracrvenog sučelja ili Bluetootha). Zanimljive su i polifone melodije zvona kojima možete razbiti monotoniju klasičnog pištanja prilikom dojave poziva. Moguće je snimiti i vlastiti MIDI zvučni zapis, potom ga prebaciti na mobitel i odabrati kao melodiju dojave poziva te ga, dakako, kombinirati s vibracijskom dojavom. **Cijena ovog mobitela je 6450 kuna odnosno 145 kilograma teletine, a na testiranje nam ga je ustupio Mobis.**

Alcatel OT 715
... I ČUDO DIZAJNA

LINKOVI: www.alcatel.hr; www.alcatel.com/consumer/mobilephone/715/index.htm

Alcatel One Touch 715, nasljednik modela One Touch 701, predstavlja vrh ponude tog francuskog proizvođača. Prednosti su mu mogućnost personalizacije i dizajn koji podsjeća na *high-tech* iz 70-ih godina, s puno sjajnog metala i meke sive boje; možemo ga usporediti s Fossilovim ili Dieselovim *retro-chic* satovima. Ciljna skupina su mladi biznismeni koji žele nešto drukčije i zabavnije od prosječnog. Dimenzije su mu 116 x 43 x 20 milimetara, a teži samo 88 grama. Vrlo dobra litij-polimerijska baterija snage 730 mAh dostatna je za oko 3 dana intenzivnijeg korištenja. Jedna od prednosti mu je i veliki zaslon razlučivosti 150 x 100 piksela koji može prikazati do 10 redaka teksta. Tekst i izbornike prikazuje u četiri nijanse sive, a pozadinsko osvjetljenje je ugodne plave boje. S mobilnim Internetom moguće ga je povezati putem GPRS-a, a putem infracrvenog sučelja sa svim uređajima koje pokreće Palm ili Windows CE operativni sustav, odnosno sa softverom i kabelom za sinkronizaciju sinkronizirati i s osobnim računalom (N.B.: još nije poznato hoće li data kit biti u paketu s mobitelom ili će se kupovati zasebno). Mobitel može slati i EMS-poruke - tekstualne poruke kojima je moguće pridružiti sličicu, animaciju i zvuk. Polifone melodije zvona beskrajno su zanimljive, pogotovo zvuk mukanja krave ili pomalo histeričan urlik majmuna (idealno ako vas zove šef). Moguće je pohraniti do 500 kontakata plus 200 (220) na SIM-karticu, s tim da je adresar moguće organizirati u četiri podskupine: SIM-kontakte, opće kontakte, privatne i poslovne kontakte. Igre je moguće igrati u paru putem infracrvenog sučelja ili bežičnog Interneta, a rezultate je potom moguće objaviti na WAP-stranicama.

Cijena ovog mobitela trebala bi biti oko 2000 kuna, odnosno oko 44,5 kilograma teletine. Na testiranje nam ga je ustupio Alcatel Hrvatska.

NOVI MODELI MOBITELA

NOVA MOTOROLA ZA AMERIČKO TRŽIŠTE Motorola je u suradnji s Nextelom konačno izradila nešto malo suvremeniji uređaj za američko tržište. Riječ je o Motoroli i95cl sa zaslonom u boji i podrškom za Java tehnologiju. Kako Amerikanci jako vole školjkaste telefone, ni ovaj nije iznimka. Dosta je robustan, a zaslon može prikazati sliku u VGA-bojama (dakle, 256 boja). Ima predinstalirane Java igre kao što su *EA Sports PGA Tour* i *MotoGP*, a mogu se i staviti melodije u MIDI-formatu. Kewl. Cijena bi trebala biti oko 400 $.

NOSIVI I PERIVI .MP3 PLAYER (?!) Infineon Technologies Japan je napravio uređaj s LSI-čipovima ušivenim u odjeću. Mikrokontroler je vodootporan i ušiven u tkaninu (na slici: bluza s ušivenim uređajem), ima bakrenu jezgru i srebrne vodove obložene poliesterom. Osim ušivenog kontrolera, sastoji se od elektrovodova, modula za MMC-kartice, spremnika za baterije, slušalica i mikrofona, elastične senzorne tipkovnice i samog tkanja odjeće. No, za ovaj komad futurističke audiooprema morat ćemo pričekati dvije-tri godine. Cijena odjevnog predmeta trebala bi biti oko 50 eura, a samog zvučnog procesora oko 10 eura. Nadaju se da će uskoro izraditi i prenosivi slušni aparat koji će koristiti toplinu tijela za generiranje električne energije.

trendovi

NOKIA PREDSTAVILA DVA NOVA MOBITELA

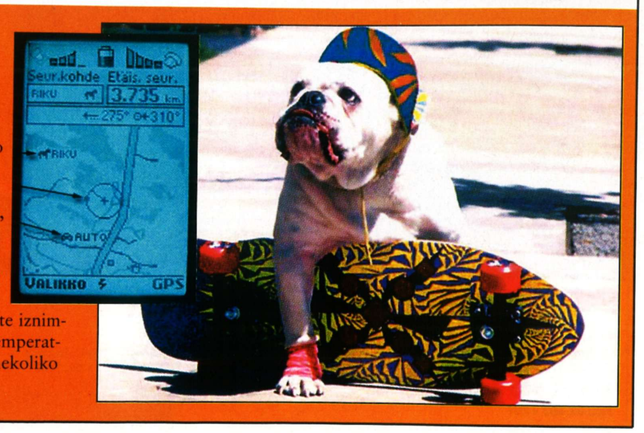
MODEL 3650 radikalno je izmijenjenog dizajna u odnosu na ostale modele ovog proizvođača, ima ugrađenu kameru kao i "stariji model" 7650 te Bluetooth, može snimati kratke filmove, zaslon mu je u boji te, za razliku od spomenutog modela, radi na svim trima frekvencijama (900/1800 i 1900 MHz; dok je 7650 dual-band). Nadalje, pokreće ga Symbian OS te podržava Java aplikacije. Bit će proširiv i s MMC (Multi-Media Card) karticama, poznatim iz modela 9210(i) Communicator.
Link: www.nokia.com/phones/3650/

MODEL 3510i poboljšan je u odnosu na prethodni model, 3510: ima zaslon u boji, podršku za Java aplikacije i igre, čime će postati još zanimljiviji na polju *entry-level* MMS-mobitela. Ovaj model, doduše, ne može snimati sličice, ali ih može primati i slati. **Link:** www.nokia.com/phones/3510i/

novosti

GPS/GSM ZA PSE (??!)

Benefon je u suradnji s tvrtkama Pointer Systems i Arbonaut razvio pseći radar. Pointer-radar se sastoji iz GPS/GSM modula koji se ugrađuje u ogrlicu psa i u mobitel koji, dakako, u ruci drži vlasnik, točnije - lovac. Modul tada prikazuje kretanje pasa i drugih lovaca na karti koja se prikazuje na zaslonu mobitela. Lovac može podesiti uređaj da konstantno prati lokaciju psa i smjer njegovog kretanja, a modul ima i zvučnu jedinicu kojom se može čuti što se zbiva kod vjernog pratioca. Ovaj je uređaj odlično rješenje te povećava sigurnost u lovu kako za lovce, tako i za pse, a pomaže i da se pas i lovac lakše pronađu. Uređaji su prilagođeni ekstremnim uvjetima (vodi, snijegu, vjetru) te iznimno niskim i visokim temperaturama, a testirani su nekoliko godina.



kupujete?

kupujte kvalitetno!

Sony PlayStation 2 i Microsoft Xbox

Dvije vodeće konzole današnjice od sada možete nabaviti i u HGspotu! Premoćne multimedijalne mogućnosti SONY PlayStation 2 te Microsoft Xbox konzole jednostavno omogućavaju potpunu promjenu nagovaraju vas na odlučili smo se ponuditi širok spektar dodatne opreme i igara za Xbox i za PlayStation 2. Zaboravite na borilačke filmove na televiziji i režirajte vlasiti film ili kućne turnire u Dead or Alive serijalu, ne promatrajte utakmice šlampave taktike, već izazovite svoje prijatelje i obitelj u ISS Pro ili FIFA serijalima. Upustite se u istraživanje nepoznatih planeta u Halou, postanite heroj Morrowinda ili redefinirajte termin specijalnog policijskog agenta u Metal Gear Solidu. U auto-simulacijama možete birati između lude jurnjave u Need 4 Speedu, Gran Turismu i Project Gotham Racingu, a kao šlag na kraju, pogledajte i odgovarajuće filmove u kino-kvaliteti prikaza. Za koju god se stranu odlučili, mi imamo riješenje za Vas!

HGspot *quality checked* configurations

AMD Duron 850

MBO socket A, SiS740, 266 MHz
BUS, VGA, zvuk, LAN, DDR, mATX
AMD Duron 850 MHz, 128 KB
cache, socket A, BUS 200 MHz
Cooler SPIRE, FridgeRock - 5U213
(socket A, socket 370)
DIMM PC-2100, 128 MB, 184 pins,
DDR RAM, 266 MHz, brand name
Midi Tower, EVER POWER
CX-1358, 300 W, ATX
FDD 1,44 MB, 3,5"
HDD 20 GB, UDMA/100, 5.400
o/min., 2 MB cache
CD-ROM, 52xSpeed
Monitor 15"
Modem 56k (interni), v90, ESS, PCI
Tastatura, miš, podloška, zvučnici

gotovina, virman : 3.430 kn
rate: 24 x 181 kn

AMD Athlon XP 1600+

MBO socket A, VIA KT266A, zvuk,
DDR + SDRAM
AMD Athlon XP 1600+, 1400 MHz,
256 KB c., socket A, BUS 266 MHz
Cooler ALPHA, PAL6030MUC, Sanyo
denki, (socket A)
Cooler za kućište, vodljiva pasta za
procesor
DIMM PC-2100, 128 MB, 184 pins,
DDR RAM, 266 MHz, brand name
Midi Tower, EVER POWER CX-1358,
300 W, ATX
VGA GeForce 2 MX400, 64MB, with
TV-out
FDD 1, 44 MB, 3, 5"
HDD 20 GB, UDMA/100, 5.400
o/min., 2 MB cache
CD-ROM, 52xSpeed
Monitor 15"
Modem 56k (interni), v90, ESS, PCI
Tastatura, miš, podloška, zvučnici

gotovina, virman : 4.410 kn
rate: 24 x 233 kn

Intel Pentium4 2.0A GHz

MBO s. 478, VIA P4M266, UDMA
133, VGA, zvuk, LAN, modem,
DDR + SDRAM, ATX
INTEL P4 s. 478, Northwood, 2.0A
GHz, 512 KB c., BUS 400 MHz
Cooler INTEL, original (socket 478)
DIMM PC-2100, 128 MB, 184 pins,
DDR RAM, 266 MHz, brand name
Midi Tower, EVER POWER
CX-2859, 400 W, ATX 2
FDD 1, 44 MB, 3, 5"
HDD 20 GB, UDMA/100, 5.400
o/min., 2 MB cache
Monitor 15"
Modem 56k (interni), v90, ESS, PCI
Tastatura, miš, podloška, zvučnici

gotovina, virman : 4.820 kn
rate: 24 x 255 kn

HGspot server

MBO 2 x s.370 FC PGA 2,
ServerWorks Server Set LE-T 3.0,
VGA, LAN, SCSI U160
2 x INTEL P-III Tualatin 1400 MHz,
512 KB c., FC PGA 2, BUS 133 MHz
2 x Cooler INTEL (socket 370)
2 x DIMM PC-133, 512 MB, ECC,
registered, 168 pins, SDRAM, 8
ns, brand name
19" Rackmount Case, MACASE,
300W, ATX
FDD 1,44 MB 3,5"
2 x HDD 18 GB, SCSI U160, LVD 2,
10.000 o/min., 4 MB cache
HDD 40 GB, UDMA 100,
7.200 o/min., 2 MB cache
RAID ctrl., MYLEX, 1 channel, SCSI
U160, raid level 0/1, 16 MB cache
CD pisač 32x 12x 48x
Monitor 15"
Tastatura, miš, podloška

gotovina, virman : 25.230 kn
rate: 24 x 1.336 kn

www.hgspot.hr

web shop na shop.hgspot.hr

Cijene uključuju PDV, mogući krediti do 36 rata

VIDIstudio

Prodaja:
Brune Bušića 11, Središće, Novi Zagreb
Radno vrijeme: 8.00 - 20.00, sub. 8.00 - 15.00
Tel: 01 663 7666,
Fax: 01 663 7267

Servis:
Brune Bušića 17, Središće, Novi Zagreb
Radno vrijeme: 8.00 - 20.00, sub. 8.00 - 15.00
Tel: 01 663 6461

HGspot

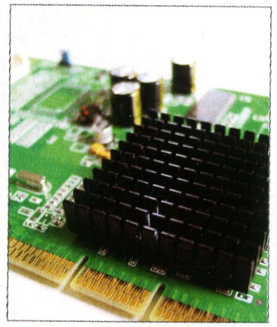
HARDWARE

HARDWARE TEMA

17´´ monitori

HARDWARE RECENZIJE

Radeon 9000



Xbox HARDVER

Microsoft Xbox Controller S

KONFIGURACIJA MJESECA

Sve preko USB-a

OVAJ nam je mjesec konfiguraciju mjeseca isporučila tvrtka HGspot. Parametri za njezino slaganje bili su vrlo općeniti, naime tražili smo da slože "dobru konfiguraciju za igranje". U idućih nekoliko mjeseci na stranicama našeg časopisa predstavit ćemo vam konfiguracije koje će imati određene limite i morati zadovoljiti određene parametre. Odlučili smo početi sa strojem koji si neki možda neće moći priuštiti, ali će barem moći usporediti koliko gube i gube li uopće kupnjom konfiguracije koja je bliža njihovom financijskom stanju.

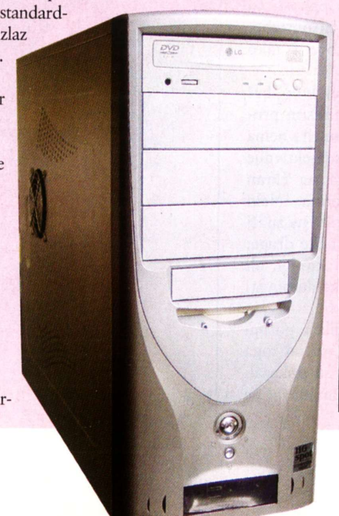
Počnimo od onog osnovnog, kućišta. Riječ je o lijepo dizajniranom Ever Power kućištu opremljenom 500-vatnim napajanjem. Ta bi snaga trebala biti dovoljna za uključivanje povećeg broja diskova, driveova i kartica bez straha da će vam nešto stati zbog nedostatka energije. Spomenuto kućište krasi i nešto što je inače rezervirano za skupa kućišta: prednji izlazi za zvuk i USB te bočni ventilator koji izvlači zrak iz kućišta, a nalazi se iznad procesora. Možemo raspravljati koji se procesori manje griju, ali je činjenica da se i Intelovi i AMD-ovi procesori griju više nego ikad i da im za siguran rad moramo osigurati odgovarajuće hlađenje. Zacijelo najzanimljivija komponenta u ovom računalu je matična ploča. Ona nas je i ponukala na naslov ovog teksta. Iako tvrdnja baš i nije u cijelosti točna, obilježja te ploče pokazuju nam da se stvari kreću u pravom smjeru. Riječ je o Abitovoj IT7 ploči s Intel 845 čipsetom. Zanimljivo je da ona ne posjeduje serijske, paralelne niti PS2 priključke. Napokon se netko sjetio maknuti zastarjela i vrlo rijetko korištena sučelja s PC-računala. Vjerujte nam, ništa od toga neće vam nimalo nedostajati. Umjesto njih, na poleđini se nalazi više nego dovoljno USB-utora koji su prošireni i s USB 2.0 utorima (sve skupa 8). Preko njih moći ćete spojiti i miš i tipkovnicu, koji tako znatno bolje rade. Ne treba smetnuti s uma ni izvrsno svojstvo USB-a, *hot plug*. Pokraj USB-a naći ćete dva FireWire konektora. Iako PC-periferije više naginju ka USB 2.0 standardu, digitalni je video već odavno uspostavio FireWire kao standardno sučelje za izlaz iz DV-kamera. Spajanje na mrežu također ne bi trebalo biti problem zbog ugrađene LAN-podrške brzine 100 Mbit utemeljene na Realtekovom čipu. Uza sve rečeno, na poleđini je svoje mjesto našla i zvučna kartica, 5.1 naravno. Osim izlaza za brojne zvučnike, tu je i SPDIF (Sony Philips Digital InterFace). Na tu istu ploču utaknuto je 512 megabajta DDR-memorije, što je količina koja će zadovoljiti svakog igrača. Diskove možete spojiti na čipsetov ATA133 kontroler ili na RAID-kontroler sa 4 kanala. RAID je proizvod tvrtke High Point. Procesor je, kao što smo spomenuli, Intelov ni manje ni više nego Pentium 4 na 2.53 gigaherca. Dakle, ovoj konfiguraciji procesor zacijelo neće biti usko grlo.

Brojna "dodatna oprema" ove matične ploče anulirala je potrebu za mnogim PCI-karticama koje biste možda trebali priključiti, tako da je modem jedina koja se nalazi u konfiguraciji. Riječ je o US Robotics internom PCI (dakle softverskom) modemu koji solidno obavlja svoj posao. Ne bi trebalo biti bojazni da će vam računalo usporiti zbog njegovog oslanjanja na procesor. Za brzo tjeranje igara pobrinuo se Gainward s GeForce 4 Ti 4200 karticom. Iako ta kartica nije najjača koja se trenutačno može naći na tržištu, upola je jeftinija od nje, a gubitak u performansama nije ni približno toliko velik. Kao ulazni uređaj osim standardnog floppyja koji u nekim situacijama ne možemo, iako to želimo, izbjeći, ugrađen je DVD/CD-RW-uređaj. Integrirano rješenje proizvedeno od strane LG-a koje, moramo priznati, funkcionira bolje nego što smo očekivali te čita i piše bez ikakvih problema. Prostor na koji ćete snimati igre velik je 40 gigabajta. Riječ je o Segate Barracuda IV disku iznimno tihom pri radu. Ne treba zanemariti ni njegovu brzinu.

Konfiguracija je kvalitetom vrlo ujednačena iako neke komponente nisu najskuplje, nego su u savršenoj ravnoteži s ostalima, pa će biti dostupna široj publici. Oni koji ne žale novca uloženog u računalo mogu još nadograditi stvarčicu-dvije, ali dobitak na performansama ni izdaleka neće odgovarati količini tog dodatno uloženog novca. Već i ovako rezultat mjerenja u 3Dmarku 2001 SE prelazi 10 000 - točnije, riječ je o brojci 10 054.

USTUPIO	HG SPOT
CIJENA	9676 KN

MATIČNA PLOČA ABIT IT7 (I845E)	1646 KN
INTEL PENTIUM 4 2.53 GHZ	2778 KN
COOLER INTEL ORIGINAL	87 KN
DIMM PC-2700 512 MB	1295 KN
MIDI TOWER, EVER POWER CX-2759, 500 W	526 KN
VGA GAINWARD GEFORCE 4 TI4200 64 MB TV-OUT, DVI	1570 KN
FDD 1.44	78 KN
HDD SEAGATE BARRACUDA 40 GB, 7200 O/MIN	773 KN
MODEM US ROBOTICS (INTERNI) V90	184 KN
IDE-KABEL	40 KN
CD-PISAČ/DVD ROM 8X 12X 32X LG	699 KN



TEMA 17´´ CRT - MONITORA

HARDWARE

Monitor je nezaobilazna komponenta pri kupnji novog računala. Dakako, ne bi bilo loše povremeno ga i zamijeniti kako tehnologija napreduje jer dosad su svakih nekoliko mjeseci otkrivani novi načini kako smanjiti umor očiju. Činjenica je da ljudi sve više vremena provode ispred monitora i da gledanje u blještavu površinu nije prirodno za ljudsko oko. Da biste izbjegli posljedice do kojih može doći, isplati se potrošiti malo više novca za monitor koji će vam sačuvati zdravlje. Cijenom su još uvijek najpristupačniji oni utemeljeni na CRT-tehnologiji. LCD-tehnologija napreduje i cijene su sve niže, ali se ti monitori kvalitetom slike nisu još uvijek izjednačili s CRT-ima. LCD-zasloni će najviše odgovarati onima koji dugo rade s nekom statičnom ili gotovo statičnom slikom (primjerice, pisanje teksta, rad u Excelu i slično). CRT-monitor osvježavanja 85 Hz uvijek će sliku iscrtavati 85 minuta u sekundi, što god bilo na njoj, dok će je LCD iscrtavati samo ako je došlo do promjena. Dakle, ako je ispred vas tekst kojem se mali dio mijenja, LCD će reagirati samo na utipkanu promjenu. Budući da je podijeljen u zone, ostatak će zaslona zapravo biti statična slika iscrtana kristalima. Ostali kojima se slika brzo mijenja na monitoru, a tu ponajprije

ODLUČILI STE PRESTATI "GUBITI OČI" PRED SVOJIM MALIM PRASTARIM MONITOROM? UKOLIKO JE DOŠLO VRIJEME ZA KUPOVINU NOVOG, PROVJERITE NAŠ TEST 12 MODELA 17´´ MONITORA

mislimo na igrače, bolje da se još neko vrijeme drže CRT-tehnologije. Zbog veće vjernosti boja na CRT-monitorima, oni koji rade s videom i fotografijama također preferiraju tu tehnologiju.

Pri kupnji monitora nastojimo zadovoljiti određene standarde vezane uz njegove dimenzije. Otprije nekoliko godina standard su 17-inčni monitori. S vremenom, nisu se povećavali monitori, nego im se slika u cijelosti izravnala, što im je povećalo cijenu pa su tako neko vrijeme 17-inčni monitori uspjeli zadržati naslov "najbolje kupnje". Iako se polako snižavaju cijene 19-inčim modelima, ipak su to goleme kutije za koje mnogi nemaju mjesta, a ni potrebu. Stoga smo odlučili testirati 17-inčne monitore i tako pomoći većini kupaca.

Testiranje monitora ne može biti u cijelosti objektivno, baš kao ni testiranje primjerice grafičke kartice jer testni program kaže koliko je snažna i brza pa onaj tko je testira nema tu mnogo za reći. Ocjene monitora su mnogo subjektivnije jer se zapravo može postaviti samo rešetka na ekran pokušavajući podesiti sliku da bude što bolja. Neki nedostatci mogu zasmetati osobi koja ga testira, što ne znači da će smetati i ostalima, ali će zato primijetiti neke druge. Nadamo se da će vam ovaj tekst pomoći pri kupnji, ali svakako uzmite u obzir savjete iz okvira "Kako kupovati monitor".

Monitore smo testirali tako što smo ih spojili i potom pričekali tridesetak minuta da se zagriju. Tek nakon toga počeli smo potragu za nedostatcima. One koji su pokazali veće nedostatke ostavili smo da rade cijeli dan da bi se anulirao problem zagrijavanja.

OSNOVNI POJMOVI

KONVERGENCIJA – Svaki piksel na zaslonu u boji se sastoji od tri točkice, plave, zelene i crvene, koje se moraju pravilno preklapati da bi proizvele oštru sliku. Svako odstupanje od toga zove se loša konvergencija.

CRT – Kratica za *cathod ray tube*. Najstariji tip zaslona koji se koristi na televizorima. Danas su sve popularniji LCD (*liquid crystal display*) zasloni, a postoje i iznimno skupi plazma zasloni.

DEGAUSS – CRT-monitori funkcioniraju po načelu bombardiranja zaslonske rešetke elektronima. Zbog vanjskih magnetskih utjecaja, može doći do distorzije, što se odražava na kvalitetu slike. *Degauss* opcija ispravlja tu distorziju. Mnogi je monitori imaju uključenu već pri samom paljenju, ali kako danas živimo u svijetu bogatom elektromagnetskim zračenjima, prilikom dugotrajnog rada možete je podesiti ručno u izborniku kontrola monitora.

MOIRE – Ako postavite guste paralelne crte na zaslon ili finu rešetku i pritom primijetite valovite uzorke kao kad bacite kamen u vodu, tada vam monitor pati od *moire* efekta.

OSD – Kratica za *on screen display*. Manje-više, danas svi monitori imaju takav način mijenjanja geometrije slike i ostalih podesivih funkcija. Prije su te komande bile na različitim tipkama na monitoru. Naidete li na takav monitor, to bi mogao biti vrlo star model, stoga pripazite.

UNIFORMNOST – Ako preko cijelog ekrana stavite jednu boju, a monitor je ne prikazuje takvom duž cijele površine, govorimo o problemu uniformnosti.

DISANJE – Disanje se javlja prilikom izmjene boja iz svijetlih u tamnije ili obrnuto na zaslonu koji tada kao da se napuhne na svijetle boje i smanji na tamne. Problem je izazvan najčešće lošim napajanjem na monitoru.

KAKO KUPITI

Pri kupnji monitora prva i najvažnija stvar je odlučiti kakav želite. Padom cijena LCD-monitora dobili ste jednu mogućnost više. Ako vam je prostor na stolu iznimno važan i spremni ste izdvojiti nešto više novca, tada vam, nažalost, ovo testiranje ne može pomoći. Ako vam je budžet ipak nešto manji, želite veću sliku ili se vrlo često igrate, nastavite čitati jer vi zapravo tražite CRT-monitor. Drugo na što treba obratiti pozornost je dijagonala zaslona, koja označava veličinu slike. Izražena je u inčima, ali pripazite - vidljiva dijagonala je nešto manja od nazivne. Zahvaljujući Amerikancima uvijek raspoloženima za tužbu, možete na kutiji pročitati i vidljivu dijagonalu koja je kod 17-inčinih monitora gotovo uvijek oko 16 inča.

Trenutačni *best buy* i možemo reći standard je 17-inčni monitor. Nakon toga ostaje vam odlučiti se između klasičnih zaobljenih monitora ili novijih s potpuno ravnim zaslonom. Dakako, potonji su nešto skuplji, ali i sve rašireniji. Idući je rizik da jeftiniji monitori s ravnim zaslonom mogu imati problema s geometrijom, što je izraženije što je monitor veći. Nedostatci koje niste primjećivali na svom starom i manjem monitoru sada će biti mnogo veći. Preporučena rezolucija za rad sa 17-inčnim monitorom je 1024x768 piksela.

Kvalitetniji monitori podržavaju i veće rezolucije, ali su znakovi i slova tada vrlo mali i teško čitljivi. Pri preporučenoj rezoluciji monitor bi trebao imati frekvenciju osvježavanja slike minimalno 85 Hz (ni 100 Hz ne bi škodilo). Manje frekvencije osvježavanja umaraju oči pa dugotrajan rad može dovesti do problema s vidom i glavobolja. U pravilu, ne biste trebali štedjeti na monitoru jer je on izravno vezan za vaše zdravlja, ako već morate na nečemu uštedjeti, neka to radije bude na nekoj drugoj komponenti vaše buduće konfiguracije.

Što se tiče kvalitete slike, idealno bi bilo kad biste mogli iskušati monitor koji ste odlučili kupiti. Mnoge trgovine imaju izložene uključene monitore, stoga ih obiđite nekoliko i pokušajte pronaći onaj koji vas zanima. Provjerite sliku uzevši u obzir opisane probleme u drugom dodatnom okviru. Pregledajte OSD-naredbe i što se sve može namještati jer taj monitor možda neće biti idealno namješten. Pripazite na činjenicu da monitor odmah po paljenju nema idealnu sliku jer mu treba neko vrijeme da se zagrije i pokaže svoje prednosti ili nedostatke. Ne budete li zadovoljni nakon kupnje jer monitor pokazuje ekstremne mane na bilo kojem polju, nemojte se ustručavati žaliti. Nisu čak ni svi isti modeli monitora potpuno jednaki, uvijek se mogu potkrasti greške i oštećenja pri transportu, a većina proizvođača daje jamstvo od najmanje dvije godine. Situacija se može drastično poboljšati čak i ako u zamjenu dobijete isti model.

PHILIPS 107E

Philips je kao proizvođač monitora prije nekoliko godina bio vrlo zastupljen u Hrvatskoj. U novije mu se vrijeme popularnost smanjila ponajviše zbog pojave jeftinih istočnih monitora. 107E je *entry level* 17-inčni monitor, što nam najočitije pokazuje njegov zaslon koji nije ravan. Zaobljenost nije velika, ali je prilično zamjetna ako ste se navikli na ravne zaslone. Ako često prelazite s jedne vrste na drugu, ovaj vam monitor neće odgovarati. Geometrija mu je solidna, a tvorničke postavke nećete morati mnogo mijenjati da biste dobili zadovoljavajuću sliku. Donekle je primjetna nešto krupnija dimenzija *dota*. Komande su osnovne i neće zablistati raznolikošću. Maksimalna rezolucija ovog monitora je 1280x1024, a optimalna 1024x768 pri 85 Hz osvježavanja.

USTUPIO PENTAGRAM
CIJENA 1219 KN

Vrlo solidan *entry level* monitor

5

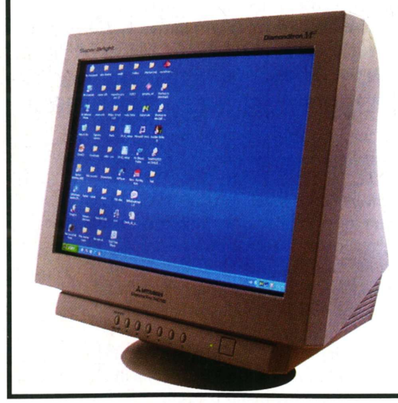
PHILIPS 107T

Ovdje je riječ o potpuno ravnom zaslonu, što sam naziv naglašava dvostruko, *Real Flat*. Zbog plastičnog okvira, dijagonala ovog monitora čini se nešto manja od ostalih, ali to je subjektivan dojam. Geometrija slike spada u osrednje jer se nikako ne može namjestiti ravna slika na desnoj strani monitora. I nakon podužeg rada te dužeg igranja s kontrolama lagana zakrivljenost je ostala. Međutim, najlošija osobina je strahovito disanje slike, što nam govori da je Philips jako štedio na napajanju. Već dugo vremena nismo vidjeli toliko izraženu tu osobinu na nekom monitoru. Postoji dodatno posvjetljavanje slike, no iskrivi boje i zamuti je. Koliko je kvalitetno, bolje ga je ne koristiti. Ovaj monitor može davati sliku osvježenja 85 Hz pri rezoluciji od 1024x768 piksela.

USTUPIO PENTAGRAM
CIJENA 1804 KN

Nažalost, disanje slike mu je najvidljivija osobina

4



MITSUBISHI DIAMONDTRON M2 PRO 740SB

Osim podužeg imena, ovaj monitor spada i u jedne od težih. Iako je to na prvi pogled neprofesionalna metoda, nebrojeno smo se puta uvjerili: što je uređaj teži, to je kvalitetniji. I ovaj se put to potvrdilo. Monitor potpuno ravnog zaslona može se pohvaliti solidnom geometrijom slike koju je doista teško pogoditi na ravnim zaslonima. Osjetljivi će naći možda koju sitnu manu, ali to se može pronaći na svakom monitoru. Komande za namještanje su bogate opcijama, ali nisu posve intuitivne. Trebat će malo uvježbati prste. Boje na monitoru su jače istaknute, što će se možda svidjeti igračima, dok oni koji rade s fotografijama neće time biti zadovoljni. Postoji i opcija *Super Bright* za dodatno posvjetljavanje. Izvrstan monitor na kojem ćete najbolje raditi u rezoluciji 1024x768 pri frekvenciji osvježavanja od 100 Hz.

USTUPIO OTO d.o.o.
CIJENA 3117 KN

Monitor izvrsne slike, uz bok modelu koji je proglašen najboljim

9

HANSOL 720 E

Hansolov je monitor također jedan od onih sa zastarjelim zaobljenim zaslonom. No bez obzira na zakrivljenost, slika koju je prikazao jako je dobra. Boje uravnotežene, oštrina dobra, nema *moire* efekta. Geometrija slike je odlična i lako se namješta. Komande u izborniku su doista jednostavne za korištenje. Dosta nezanimljiv monitor, ne pruža ništa ekstravagantno, ali ono što ima je kvalitetno napravljeno. Prigovoriti mu možemo veličinu točke od 0.27 mm, zbog čega slika zna ispasti gruba ako se unesete u neki detalj. Najveća rezolucija je 1280x1024 na 60 Hz. Optimum na kojem monitor radi je 1024x768 na 85 Hz.

USTUPIO PENTAGRAM
CIJENA 1804 KN

Jeftin i kvalitetan monitor, ako vam ravan zaslon nije bitan, najbolji izbor

6

HANSOL 720P

Iako izvana potpuno jednak prethodniku, elektronika 720P monitora (P označava *Professional* seriju) daje znatno veće stupnjeve osvježavanja. *Dot pitch* mu je također nešto manji, 0.26 mm. Optimalna rezolucija u kojoj monitor može raditi je 1280x1024 na 85 Hz, a maksimum je čak 1600x1200 na 75 Hz. Sasvim zadovoljavajući *refresh rate*, ali su slova tada doista premalena za neku smisleniju upotrebu. Čudi nas što Hansol u svoju Pro seriju ne ugrađuje ravne zaslone. Također smo primijetili da je bilo nešto teže namjestiti geometriju slike, koja na kraju nije bila toliko dobra kao na slabijem modelu. Komande su jednostavne za korištenje i brzo ćete se naviknuti na njih, doduše trebat će vam nešto više nego na slabijem modelu.

USTUPIO DINGO
CIJENA 1396 KN

Vrlo visoke rezolucije prikaza su odlike ovog modela

6.5

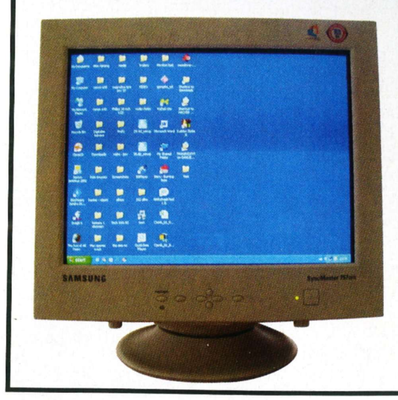
SONY MULTISCAN G220

U njegovu smo neospornu kvalitetu bili uvjereni još dok smo ga nosili prema stolu za testiranje. Težak je kao i Mitsubishijev model i vrlo slično dizajniran. Čim smo ga uključili, bili smo oduševljeni izvedbom komandi za namještanje slike. Postoje jedna tipka i mali joystick. Izbornik je vrlo bogat opcijama i moći ćete na ovom monitoru namještati što vam god padne na pamet i još ćete to raditi vrlo brzo i efikasno zbog izvrsne intuitivnosti joysticka. Samo oprez, pomoću svih tih opcija možete i pokvariti sliku, toliko da će je doista biti teško vratiti u prvobitno stanje. Boje i oštrina slike su izvrsni, a geometrija najbolja od svih testiranih monitora. Zamjerke se odnose na jako vidljive nosače rešetke, što će nekima prilično zasmetati. Najviša rezolucija u kojoj radi ovaj monitor je 1600x1200 pri 75 Hz osvježavanja slike, ali bez problema ga možete namjestiti na 1024x768 pri 100 Hz. Optimalna veličina slike i *refresh rate* trebali bi vam priuštiti ugodan rad, bez velikog zamora očiju.

USTUPIO PROAXIS
CIJENA 3300 KN

Jednostavno najbolji testirani monitor na testu

10



SAMSUNG 757 DFX

Samsung je ostavio jako dobar dojam prilikom testiranja jednog od njihovih jačih modela i možemo reći da samo iznimno zadovoljni. Nakon samo nekoliko minuta zagrijavanja, slika koju je prikazao 757 DFX monitor bila je oštra, solidnih boja, s nešto manjkavosti u geometriji. Zahvaljujući vrlo bogatom i intuitivnom OSD-izborniku, moći ćete namjestiti sliku da bude gotovo idealna. U prošlosti, Samsungovi su monitori znali tijekom vremena potpuno potamnjeti da im nije moglo pomoći ni najjače posvjetljavanje slike. Dakako, nismo u mogućnosti testirati tu pojavu jer bi to potrajalo dvije-tri godine, ali čak i u slučaju da se to dogodi, Samsung je ugradio vrlo veliku skalu *brightnessa*. Za normalnu upotrebu koristit ćete vrijednosti oko 15 na ljestvici do 100, gdje je 100, dakako, najsvjetlije. No, ni to im nije bilo dovoljno pa su dodali i *Highlight* dugme koje dalje posvjetljava sliku. Na ovom jačem modelu postoji i funkcija pod imenom *Highlight zona*, čime možete posvijetliti samo jedan dio slike na monitoru. Frekvenciju osvježavanja možete slobodno postaviti na 100 Hz pri 1024x768.

USTUPIO HGspot
CIJENA 2067 KN

Monitor s kojim možete raditi i u većim rezolucijama od 1024x768

8.5

SAMSUNG DFX 755

Model koji je prethodio DFX 765-ici. Najočitija razlika je nedostatak *Magic Bright* tipke. Osim toga, izvana je posve identičan. S obzirom na sliku, čini se da su i iznutra posve isti. Muči ga isti problemčić konvergencije na rubovima zaslona. Jedva primjetan. A OSD- izbornik je u cijelosti jednak. Osim gore spomenute mane, teško ćete pronaći neku veću. Bez problema ćete ga moći držati na frekvenciji osvježavanja od 100 Hz pri 1024x768 piksela.

USTUPIO HGspot
CIJENA 1652 KN

100 Hz osvježavanja pri radnoj rezoluciji znatno manje umara oči

7.5

SAMSUNG DFX 765 MB

Slabiji primjerak Samsungovih monitora koji je bio na našem testu po malo čemu zaostaje za jačim modelom. Veliki mu je plus što na preporučenoj rezoluciji od 1024x768 također bez problema održava frekvenciju osvježavanja od 100 Hz. MB u imenu znači *Magic Bright*. Funkcija je to koja posvjetljava zaslon pritiskom na jednu tipku, što je prilično korisno, pogotovo pri gledanju filmova koji znaju ponekad biti tamni. Jednim pritiskom posvijetlit ćete sliku i na isti način vratiti sve na svoje mjesto, bez dodatnog ugađanja slike i šetanja kroz OSD-izbornike. Jedina je zamjerka malo vidljiva konvergencija pri rubovima zaslona, ali ne u mjeri da biste se trebali zabrinjavati. Sve ostalo je na svome mjestu, a cijena je više nego povoljna.

USTUPIO HGspot
CIJENA 1706 KN

Možete posvijetliti sliku dok ne pobijeli

5

LG STUDIOWORKS E700B

Cijenom najpristupačniji LG-jev testirani monitor pokazao se odličnim, pogotovo u svojoj klasi. Muči ga poznata mana LG-jevih monitora koja je postojala prije nekoliko godina čak i na 15-inčnim monitorima. Riječ je o laganom padu gornjeg ruba slike na desnoj strani. Apsolutno svaki LG-jev monitor koji smo vidjeli ima tu, manje ili više izraženu, manu. Na ovom je dovoljna da se primijeti. Slika je dobra iako su boje nešto malo bljeđe negoli na modelima ostalih proizvođača. Geometrija je vrlo solidna zanemarimo li spomenutu manu, a moći ćete je namještati sa srednje bogatim izbornikom, OSD, naravno. Jedna od stvari koja nam se jako svidjela na LG-jevim monitorima su digitalne tipke za paljenje i gašenje. Nema zabune jeste li pritisnuli tipku ili ne. Nazivna rezolucija za 17-inčne monitore na ovom će biti osvježavana sa 85 Hz.

USTUPIO HGspot
CIJENA 1519 KN

Najviše što možete dobiti za novac

7

LG FLATRON 775 FT

Slabiji model LG-jevih monitora *Flat* serije nismo morali posebno testirati jer ih nekoliko koristimo u redakciji. Možemo reći da smo prilično zadovoljni. LG-jevo padanje slike u gornjem desnom rubu ovdje nije toliko naglašeno i jedva se primijeti. Slika je solidna iako, kao i kod modela 700, malo bljeđih boja. Jednostavnim komandama geometrija se može dovesti u red bez problema. Frekvencija osvježavanja u rezoluciji 1024x768 je 85 Hz, na višim rezolucijama se ne isplati raditi što zbog sitnih znakova, što zbog lošeg osvježavanja. Pouzdan monitor koji vam neće pretjerano umarati oči.

USTUPIO HGspot
CIJENA 1619 KN

Ugodan za svakodnevni rad

7

LG FLATRON 795 FT

Najskuplji testirani LG-jev model nas je prilično razočarao. Nismo sigurni je li primjerak koji nam je stigao imao grešku ili je to slučaj s cijelom serijom. Slika je na rezoluciji 1024x768 pri rubovima zaslona stisnuta i gubi boje. Mana je jako izražena i smeta pri radu pa vam nikako ne možemo preporučiti ovaj monitor. Inače, svakim detaljom monitor odaje svoju visoku klasu u 17-inčnom društvu. Ponajviše tipkama za namještanje slike koje ne prtišćete nego samo dotičete da biste ispunili funkciju. Iako sposoban za više stupnjeve osvježavanja od 100 Hz, gorespomenuta mana ponavlja se i tada.

USTUPIO HGspot
CIJENA 2349 KN

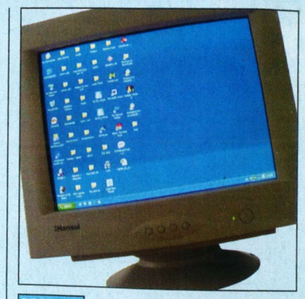
Monitor koji ne daje koliko bi trebao

8.5

MODEL
LG Studioworks E 700B
USTUPIO
HGspot
CIJENA ZA GOTOVINU
1519 kn
PREPORUČENA REZOLUCIJA
1024x768@85Hz
NAJVEĆA REZOLUCIJA
1280x1024@60Hz
DOT PITCH
0.25 mm

MODEL
LG Flatron 775
USTUPIO
HGspot
CIJENA ZA GOTOVINU
1619 kn
PREPORUČENA REZOLUCIJA
1024x768@85Hz
NAJVEĆA REZOLUCIJA
1280x1024@60Hz
DOT PITCH
0.24 mm

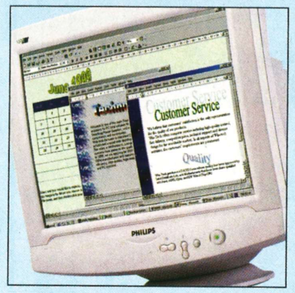
MODEL
LG Flatron 795
USTUPIO
HGspot
CIJENA ZA GOTOVINU
2349 kn
PREPORUČENA REZOLUCIJA
1024x768@100Hz
NAJVEĆA REZOLUCIJA
1600x1200@75Hz
DOT PITCH
0.24 mm



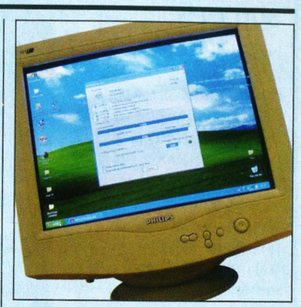
MODEL
Hansol 720 E
USTUPIO
Dingo
CIJENA ZA GOTOVINU
1230 kn
PREPORUČENA REZOLUCIJA
1024x768@85Hz
NAJVEĆA REZOLUCIJA
1280x1024@60Hz
DOT PITCH
0.26 mm

MODEL
Hansol 720 P
USTUPIO
Dingo
CIJENA ZA GOTOVINU
1396 kn
PREPORUČENA REZOLUCIJA
1024x768@85Hz
NAJVEĆA REZOLUCIJA
1600x1200@75Hz
DOT PITCH
0.24 mm

MODEL
Mitsubishi 740 SB
USTUPIO
OTO d.o.o.
CIJENA ZA GOTOVINU
3117 kn
PREPORUČENA REZOLUCIJA
1024x768@120Hz
NAJVEĆA REZOLUCIJA
1600x1200@78Hz
DOT PITCH
0.24 mm



MODEL
Philips 107 E
USTUPIO
Pentagram
CIJENA ZA GOTOVINU
1219 kn
PREPORUČENA REZOLUCIJA
1024x768@85Hz
NAJVEĆA REZOLUCIJA
1280x1024@60Hz
DOT PITCH
0.27 mm



MODEL
Philips 107 T
USTUPIO
Pentagram
CIJENA ZA GOTOVINU
1804 kn
PREPORUČENA REZOLUCIJA
1024x768@85Hz
NAJVEĆA REZOLUCIJA
1280x1024@60Hz
DOT PITCH
0.25 mm

MODEL
Samsung 755 DFX
USTUPIO
HGspot
CIJENA ZA GOTOVINU
1652 kn
PREPORUČENA REZOLUCIJA
1024x768@100Hz
NAJVEĆA REZOLUCIJA
1600x1200@68Hz
DOT PITCH
0.20 mm

MODEL
Samsung 765 MB
USTUPIO
HGspot
CIJENA ZA GOTOVINU
1706 kn
PREPORUČENA REZOLUCIJA
1024x768@100Hz
NAJVEĆA REZOLUCIJA
1600x1200@68Hz
DOT PITCH
0.20 mm

MODEL
Samsung 757 DFX
USTUPIO
HGspot
CIJENA ZA GOTOVINU
2067 kn
PREPORUČENA REZOLUCIJA
1024x768@100Hz
NAJVEĆA REZOLUCIJA
1920x1440@64Hz
DOT PITCH
0.20 mm

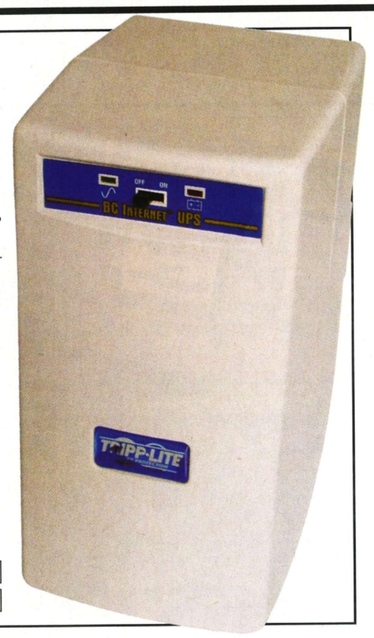
MODEL
Sony G220
USTUPIO
Proaxis
CIJENA ZA GOTOVINU
3300 kn
PREPORUČENA REZOLUCIJA
1024x768@120Hz
NAJVEĆA REZOLUCIJA
1600x1200@78Hz
DOT PITCH
0.24 mm

PREGLED PONUDE UREĐAJA NAMIJENJENIH KUĆNOJ UPORABI

UPSSHOPPING

BUDUĆI DA KVALITETA STRUJNE MREŽE U HRVATSKOJ nije baš na najvišoj razini, nisu rijetki slučajevi izgaranja računalnih komponenti prilikom naponskih šiljaka ili padova napona, a događaju se i oštećenja tvrdih diskova prilikom nestanka struje. U velikim gradovima situacija je nešto bolja, iako daleko od ružičaste, ali zato manja mjesta muku muče s kvalitetnim napajanjem električnom energijom. Nestanci struje su česti, pa iako kratkotrajni, mogu uzrokovati gubitak doista važnih podataka. Svi se ti problemi mogu donekle ublažiti ugradnjom neprekidnih napajanja, uređaja poznatijih pod imenom UPS, *uninterruptible power supply*, koji u slučaju smanjenja ili povećanja napona za vrijeme kraće od jedne nanosekunde prebace napajanje računala na akumulator tako da korisnik ima vremena pohraniti ono što radi i isključiti računalo. Spajanjem vašeg računala, monitora i modema preko ovakvog uređaja riješili ste mnoge probleme, ali ne sve. Nemojte očekivati čuda od UPS-a, ali znajte da će vaše prilično skupo računalo biti mnogo sigurnije s njime, da ne spominjemo vaš trud oko podataka koji možda imaju veću vrijednost od samog stroja, a mogli bi vam nepovratno nestati. Na hrvatskom tržištu zastupljeno je nekoliko proizvođača UPS-ova, najpoznatiji su Tripp Lite i APC, a solidne i cijenom nešto pristupačnije uređaje nudi i Ever Power. | **Autor:** Goran Maravić

TRIPP LITE INTERNETOFFICE 300 UPS



Najslabiji Tripp Liteov model snage je 300 VA, a izlazna mu je snaga 150 vata. Posjeduje šest utičnica, od čega su tri zaštićene od povećanja napona i preusmjeravaju se na bateriju u slučaju nestanka struje, a tri imaju samo zaštitu od povećanja napona. Srednje trajanje baterije je oko 11 minuta za računalo s 15-inčnim monitorom. Logično, što više opteretite UPS, to će se baterija prije istrošiti. Posjeduje i zaštitu za telefonsku utičnicu.

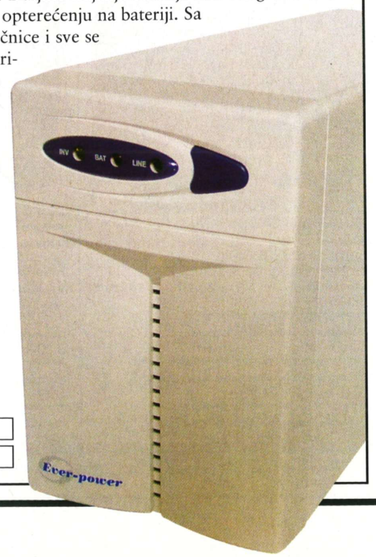
USTUPIO	DINGO
CIJENA	752,40 KN

TRIPP LITE INTERNETOFFICE 500 UPS

Nešto jači model snage je 500 VA, što je prema Tripp Liteu dovoljno za izlaznu snagu od 280 vata. Posjeduje šest utičnica, koje su također zaštićene od povećanja napona, ali se samo tri mogu preusmjeriti na bateriju koja u prosjeku može izdržati do 30 minuta, no ipak - oprezno s tom brojkom. Za svaki slučaj, sačuvajte podatke i isključite računalo i prije toga bez obzira što će vas UPS upozoriti da je baterija pri kraju.

USTUPIO	DINGO
CIJENA	913,90 KN

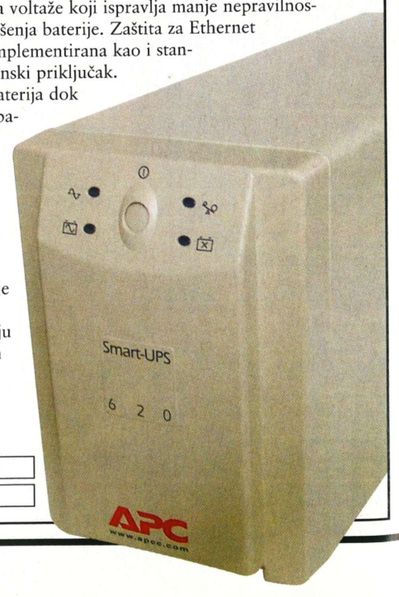
EVER POWER 1000 VA UPS



Nešto jeftiniji predstavnik manje poznate tvrtke može se pohvaliti najvećom snagom, od 1000 VA, što bi prema Ever poweru trebalo dati izlaznu snagu od 620 vata. Duljina trajanja baterije kod ovog UPS-a je do 30 minuta, ovisno o opterećenju na bateriji. Sa stražnje strane su četiri utičnice i sve se mogu preusmjeriti na bateriju. Nema nikakvog sučelja za spajanje s računalom radi bolje dijagnostike. Kao i ostali modeli, i ovaj pruža zaštitu za modem preko telefonske žice.

USTUPIO	HGspot
CIJENA	1804 KN

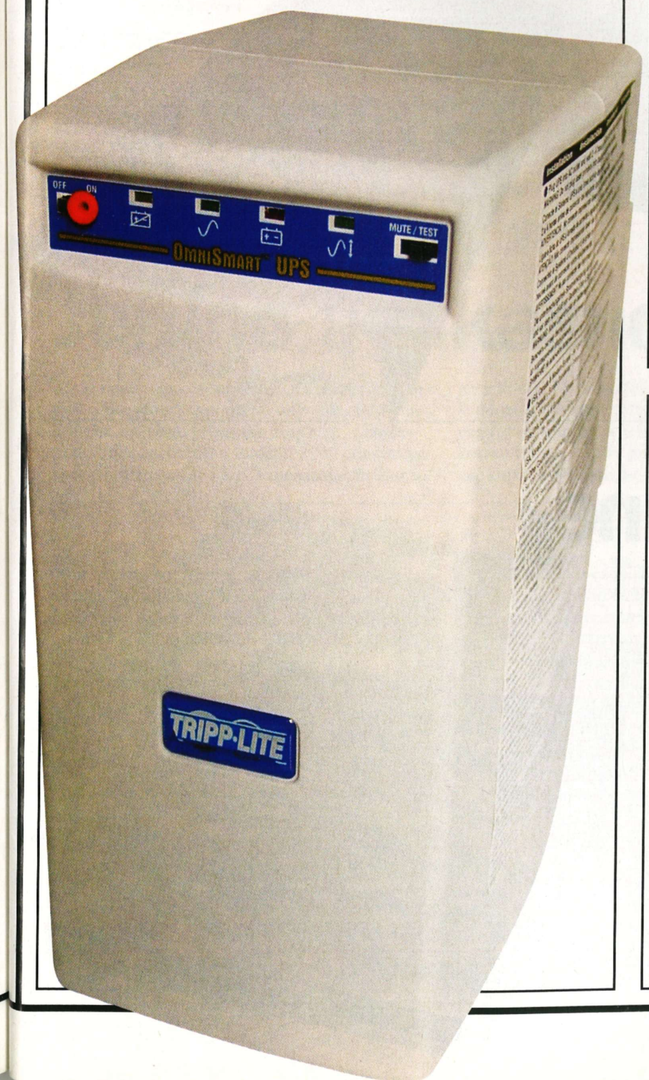
APC SMART UPS 620 VA



APC-jev Smart uređaj posjeduje mnoge dodatne mogućnosti, poput automatskog regulatora voltaže koji ispravlja manje nepravilnosti bez uključivanja i trošenja baterije. Zaštita za Ethernet priključak je također implementirana kao i standardna zaštita za telefonski priključak. Moguća je i zamjena baterija dok uređaj radi i njegovo spajanje na PC da bismo dobili sve podatke koji nam trebaju na monitoru. Snaga mu je nešto manja nego kod baznog modela, 620 VA ili 390 vata. Vrijeme trajanja baterije je 15 minuta na polovičnom opterećenju ili 5 minuta pri punom opterećenju.

USTUPIO	HGspot
CIJENA	1653 KN

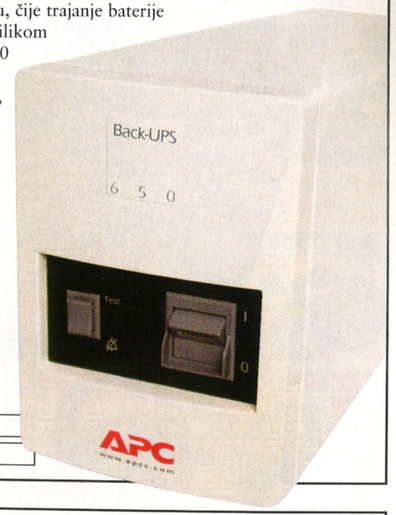
TRIPP LITE OMNISMART 700 UPS



Omnismart serija razlikuje se ponešto i izgledom od Internetoffice serije, ali prava je razlika u postojanju automatskog regulatora voltaže koji ispravlja manja odstupanja u voltaži bez preusmjeravanja na bateriju i trošenja iste. Snaga mu je ista kao i prethodno opisanog modela, dakle 700 VA. Ostale karakteristike također.

USTUPIO	DINGO
CIJENA	1836,40 KN

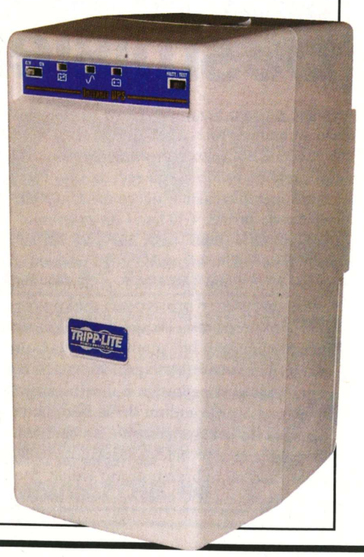
APC BACK-UPS 650 VA



APC je također vrlo cijenjen proizvođač UPS-ova. Ovaj nešto jači uređaj od 650 VA (ili 400 vata) zapravo je slabije opremljen model. Posjeduje samo zaštićene utičnice te one koje se mogu preusmjeriti na bateriju, čije trajanje baterije ovisi o opterećenju. Prilikom opterećenja od oko 200 vata dobit ćete dodatnih 15-ak minuta rada, ali ako uređaj opteretite s maksimalnom snagom, dakle 400 vata, tada vam ostaje samo 5 minuta za spremanje podataka i gašenje računala.

USTUPIO	HGspot
CIJENA	NAZVATI

TRIPP LITE INTERNETOFFICE 700 UPS



Model izvana sličan prethodnima također nudi zaštitu za šest utičnica, no opet se samo tri mogu preusmjeriti na bateriju. Snaga mu je, kako ime kaže 700 VA, što bi u vatima bilo 420, prema Tripp Liteu. Možete ga spojiti na računalo pa će vam softver koji ste besplatno skinuli s TrippLiteovih stranica signalizirati sva upozorenja koja biste inače primali preko žaruljica na uređaju. Postoji i zaštita za telefonski priključak, tj. modem. Duljina trajanja baterije je do 45 minuta.

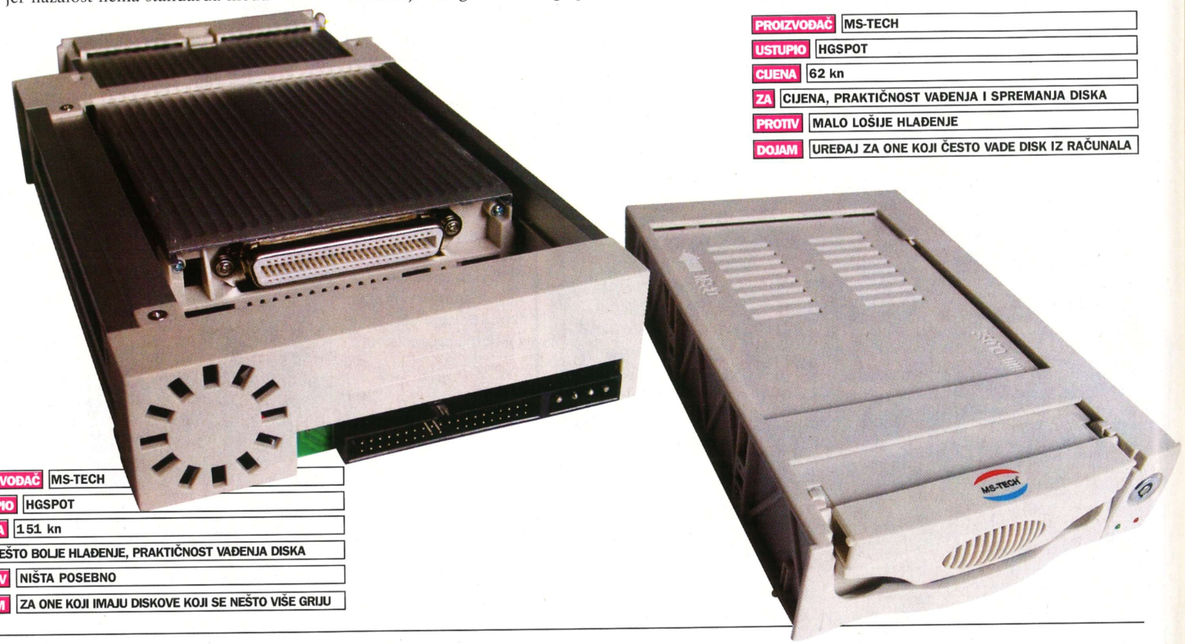
USTUPIO	DINGO
CIJENA	1360,40 KN

HDD-ladice

CIJENE tvrdih diskova postale su više nego povoljne, što je mnoge ponukalo da ih prihvate kao medij za prijenos podataka. Naime, zbog svoje goleme memorije, omogućuju vam prijenos i najvećih datoteka. Najjeftiniji diskovi koji se mogu naći u prodaji već imaju 20 do 30 GB, manje ćete teško naći. Problem je jedino što se pri takvom prijenosu podataka moraju otvarati oba računala koja razmjenjuju podatke - neki korisnici nisu dovoljno stručni za takve pothvate, a i onima koji su dovoljno upućeni to predstavlja nemali problem. Relativno jeftin proizvod koji će uvelike olakšati cijeli postupak je HDD-ladica.

Jednom kad je montirate, omogućit će vam lagano vađenje i vraćanje tvrdog diska u računalo. Da biste osigurali nesmetanu razmjenu podataka, potrebno je da i drugi imaju istu ladicu jer nažalost nema standarda među proizvođačima pa se može dogoditi da jedna ladica ne sjeda u ležište druge. S obzirom da to nije veliki izdatak (60 kuna pa naviše), ne bi trebalo biti problema oko dogovora. Čak i u slučaju da drugi nemaju ladicu, smanjit ćete si posao za 50% jer ćete mnogo lakše izvaditi disk iz računala. Mi smo testirali dvije ladice istog proizvođača. Obje mogu primiti diskove na sučelju ATA66 ili ATA100. Ladice se ugrađuju u 5.25-inčni utor na računalu. S prednje strane ostaju rupe za hlađenje jer su obje ladice opremljene ventilatorima koji ispuhuju zrak na diskove. Kako se današnji brzi diskovi poprilično zagrijavaju, treba voditi računa o njihovom adekvatnom hlađenju. Aluminijska bi ladica bila bolje rješenje za diskove sklonije zagrijavanju jer će bolje rasipati toplinu. Plastična, iako jefitinije rješenje, mogla bi onemogućiti adekvatno hlađenje vašeg diska i stoga prouzročiti višestruko skuplju štetu nego što iznosi dodatni trošak za skuplju ladicu. Od ugrađenih ventilatora nemojte očekivati čudo. Nešto će malo pomoći, ali se ne vrte brzo zbog razine buke koju bi mogli proizvesti, bučna računala nitko ne voli. Danas kad su nam računala puna različitih ventilatora, svaki dodatni, ma koliko bio tih, samo povećava buku. Prilikom ugradnje IDE-kabel i napajanje spajate na ležište ladice koje se fiksira u kućištu, a tvrdi disk stavljate u samu ladicu i spajate ga na kabele u njoj. Umetanjem ladice u ležište spojit ćete veliki konektor preko kojeg prolazi IDE-kabel i struja. Sklopivši ručku na ladici, disk ste zaključali. Prilikom vađenja otključavate ga podizanjem ručke. To nikad nemojte činiti dok je računalo upaljeno, da se ne bi dogodila oštećenja na disku, a samim tim i gubitak vrlo važnih podataka.

PROIZVOĐAČ: MS-TECH
USTUPIO: HGSPOT
CIJENA: 62 kn
ZA: CIJENA, PRAKTIČNOST VAĐENJA I SPREMANJA DISKA
PROTIV: MALO LOŠIJE HLAĐENJE
DOJAM: UREĐAJ ZA ONE KOJI ČESTO VADE DISK IZ RAČUNALA



PROIZVOĐAČ: MS-TECH
USTUPIO: HGSPOT
CIJENA: 151 kn
ZA: NEŠTO BOLJE HLAĐENJE, PRAKTIČNOST VAĐENJA DISKA
PROTIV: NIŠTA POSEBNO
DOJAM: ZA ONE KOJI IMAJU DISKOVE KOJI SE NEŠTO VIŠE GRIJU

MSI 48X 16X 48X CD-RW-SNIMAC

Besmislene brzine

VEĆ je postalo nezanimljivo na koliko su brzinsko snimanje proizvođači uspjeli frizirati CD-snimače. Znatiželjno smo uzeli ovaj snimač na testiranje da bismo mogli reći da smo i to vidjeli. Prema specifikacijama, ovom uređaju treba isto vrijeme da pročita CD kao i da ga snimi. Naravno da u praksi baš i nije tako. Čitanje počinje na većim brzinama nego snimanje, a tek pri krajnjim tragovima i jedno i drugo penje se na vrijednosti koje proizvođači toliko vole pisati po svojim uređajima. Prosjek je tada na strani čitanja. Malo smo bili sumnjičavi uzevši uređaj u ruku jer je bio iznimno lagan, što znači da je u njemu znatno više plastičnih dijelova negoli u snimačima otprije godinu dana. Bez obzira na dojam, radio je besprijekorno. Za snimanje na 48x medije ćete pronaći u Princu, drugdje nešto deklarirano na tu brzinu nismo vidjeli. Što se tiče snimanja na RW-medije, nismo mogli iskušati fantastičnih 16x jer to u cijelosti ovisi o mediju kakav nismo našli. Kod brzine snimanja na RW-medij nije problem u snimaču jer je sve isto kao i kod snimanja na recordable medij i prozvođaču ne bi bilo teško prilagoditi brzine, ali sloj na RW-medijima ne može tako brzo reagirati na promjene laserom, stoga brzina snimanja u cijelosti ovisi o samom mediju, što svakako valja znati ako je jedan od razloga kupnje uređaja snimanje na RW-medije. Što se tiče samog rada, uređaj je tiši nego što smo očekivali, današnji čitači dižu vrlo veliku buku. A brzina čitanja je u prosjeku 37x za cijeli CD-R-medij. Za ponuđenu cijenu, izvrstan uređaj.

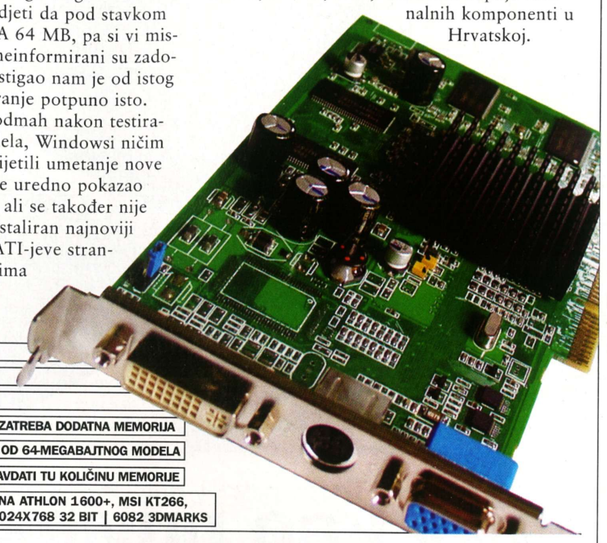
PROIZVOĐAČ: MSI
USTUPIO: HGSPOT
CIJENA: 534 KN
ZA: CIJENA
PROTIV: NIŠTA POSEBNO
DOJAM: VRLO SOLIDAN SNIMAČ ZA PONUĐENU CIJENU; AKO VAM SE NE SVIĐAJU VISOKE BRZINE, SNIMAJTE SPORIJE

RADEON 9000 128 MB

Teških 128 megabajta memorije

JAČI model Radeona 9000 ima dvostruko više memorije iako ona u praksi neće još uvijek biti u cijelosti iskorištena. Tu je ponajviše stoga da kupac s police ne uzme konkurentsku karticu s isto toliko memorije jer je poznato da velik broj potrošača, pogotovo u Americi, upravo po tome odabire grafičku karticu za svoje računalo. Iz istog ćete razloga na gotovim konfiguracijama često vidjeti da pod stavkom grafička kartica piše VGA 64 MB, pa si vi mislite što je to unutra, ali neinformirani su zadovoljni. I ovaj jači model stigao nam je od istog proizvođača pa je i pakiranje potpuno isto. Spojivši ga na računalo odmah nakon testiranja 64-megabajtnog modela, Windowsi ničim nisu pokazali da su primijetili umetanje nove grafičke kartice. Driver je uredno pokazao novu količinu memorije, ali se također nije bunio. Za testiranje je instaliran najnoviji Catalyst driver skinut s ATI-jeve stranice, namijenjen proizvodima trećih proizvođača koji koriste ATI-jeve čipove. Nakon testiranja bili smo i iznenađeni i razočarani. Performanse koje je pokazala ova kartica nešto su slabije od onih, uvjetno rečeno, "slabijeg" modela. Kako još uvijek 128 megabajta memorije nije uvjet za igranje novih igara, ova kartica gubi utrku s istim, lošije opremljenim modelom. Pogotovo kad kupci vide cijenu, najvažniji čimbenik kupnje računalnih komponenti u Hrvatskoj.

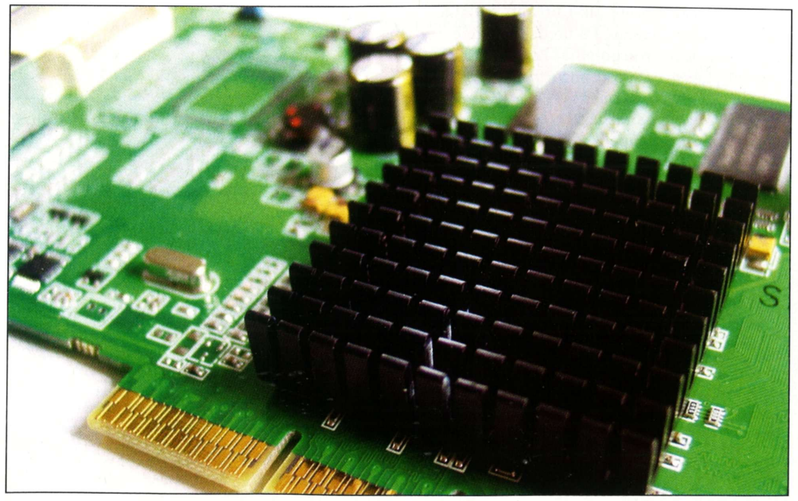
PROIZVOĐAČ: MS
USTUPIO: HGSPOT
CIJENA: 1114 kn, 931 kn
ZA: MOŽDA VAM U BUDUĆNOSTI ZATREBA DODATNA MEMORIJA
PROTIV: SLABIJE PERFORMANSE OD 64-MEGABAJTNOG MODELA
DOJAM: KARTICA NE MOŽE OPRAVDATI TU KOLIČINU MEMORIJE
TESTIRANO S: 3DMARK 2001SE NA ATHLON 1600+, MSI KT266, 256 DDR RAM | 1024X768 32 BIT | 6082 3DMARKS



RADEON 9000 64 MB

Jeftino i efikasno

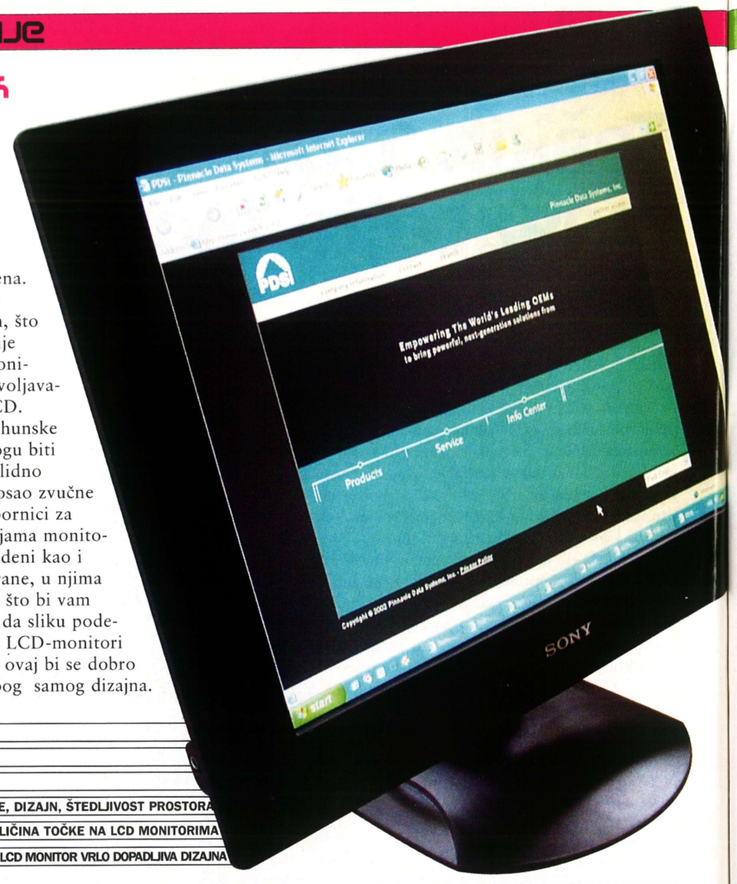
ATI je nespreman dočekao izlazak GeForce 4 kartica. Kako je razvoj potpuno nove generacije bio u tijeku, a trebalo je nekako reagirati, izdan je nešto bolje optimiziran Radeon 8500 čip s istom količinom memorije i s 128 megabajta, koliko su posjedovale i jače GeForce 4 kartice. Memorija je dodana više zbog psihološkog efekta na kupca nego zbog stvarne potrebe. Trenutačno igre ne koriste toliko, a kad i počnu, mi ćemo vjerojatno već kupiti nove grafičke kartice.



SONY LCD 15" SDM-HS2 BLACK

Crna ploča

OVAJ bi vam se monitor mogao svidjeti i prije nego ga uključite u struju već zbog svoje crne boje, što je, priznat ćete, doista neuobičajeno. Riječ je o LCD-monitoru sa dodanom multimedijom, dakle zvučnicima. Dijagonala mu je 15 inča, što kod LCD-tehnologije znači da ćete i vidjeti svih 15 inča, a najveća rezolucija 1024x768 piksela pri frekvenciji osvježavanja 75 Hz, što je sasvim dovoljno za jedan LCD-monitor koji ne funkcionira na način da konstantno iscrtava sliku nego samo kad se nešto promijeni. Takvi su monitori izvrsni za uredski rad koji se sastoji od puno statičnih ekrana, no rast frekvencija osvježavanja omogućuje i njima da prikazuju brzo izmjenjive slike kakve se najčešće viđaju u igrama. Naravno, ako vam monitor služi samo za igranje, tada je za vas još uvijek bolji klasični CRT-monitor, ali ako se samo povremeno igrate, a računalo koristite za potrebe koje sliče uredskom poslovanju i nemate mnogo prostora, razmislite o ovom Sonyju. Slika je jedna od kvalitetnijih na LCD-monitorima. Postoji i DVI-adapter koji posjeduje sve više grafičkih kartica pomoću kojega ćete još dobiti na kvaliteti slike jer ćete eliminirati pretvaranje digitalnog signala u analogni. Mana nekih Sonyjevih LCD-monitora da prikazuju dvije okomite crte na zaslonu ovdje je potpuno uklonjena. Veličina točke je točno 0.297 mm, što je znatno krupnije nego na CRT-monitorima, ali zadovoljavajuće za jedan LCD. Zvučnici nisu vrhunske kvalitete niti mogu biti tako mali, ali solidno obavljaju svoj posao zvučne signalizacije. Izbornici za upravljanje opcijama monitora dobro su izvedeni kao i tipke s desne strane, u njima ćete pronaći sve što bi vam moglo zatrebati da sliku podesite po volji. Da LCD-monitori nisu tako skupi, ovaj bi se dobro prodavao već zbog samog dizajna.



PROIZVOĐAČ	SONY
USTUPIO	PROAXIS
CIJENA	NAZVATI
ZA	KVALITETA SLIKE, DIZAJN, ŠTEDLJIVOST PROSTORA
PROTIV	CIJENA, VELIČINA TOČKE NA LCD MONITORIMA
DOJAM	KVALITETAN LCD MONITOR VRLO DOPADLJIVA DIZAJNA

USB MEMORY STICK 128 MB

128 megabajta kao privjesak

KOJE sučelje svako računalo danas posjeduje? USB, naravno. U skladu s tim, mnogi proizvođači uređaje za prijenos podataka prilagođavaju tom sučelju. Dosad su to uvijek bili neki driveovi u koje je trebalo umetati medije (poput ZIP-a, LS-120). Gotovo sva računala posjeduju optičke CD-čitače, ali snimanje podataka na CD-medije nije baš praktično kao kod magnetskih uređaja poput ZIP-a. Trebalo je objediniti praktičnost i raširenost sučelja i tome dodati još i prenosivost. Rješenje su, naravno, bile flash memorije po svemu idealne za tu zadaću osim po cijeni. Flash memorije su do unatrag pola godine bilo strahovito skupe. Ni sad nisu jeftine, ali im cijena konstantno pada i situacija je obećavajuća jer iz dana u dan raste proizvodnja da bi se zadovoljila potražnja. Najveću ulogu u tome imaju digitalni fotoaparati. Dakle, trebalo je samo spojiti USB-priključak i omanju memorijsku karticu i dobili ste uređaj veličine privjeska za ključeve koji može primiti do 512 megabajta podataka (ovisi koliko ste novaca spremni izdvojiti), što je nešto manje od kapaciteta jednog CD-a. S lakoćom ga možete priključiti na bilo koje računalo opremljeno USB-priključkom (95% računala danas). Za operativne sustave Windows ME, Windows 2000 i Windows XP ne trebate instalirati apsolutno nikakve drivere. Samo utaknite uređaj i za nekoliko sekudni Windowsi će ga prepoznati kao "removable device". Odmah možete početi snimati na nj. Brzina prijenosa je 12 Mbit/s, koliko dopušta USB 1.1. standard. Za Windows 98 postupak je malo složeniji. Morat ćete s priloženog CD-a prvo instalirati driver i tek onda umetnuti uređaj u USB. Na samom sticku je mali program pomoću kojega možete čak i šifrirati podatke koji se nalaze na njemu. Po uređaju možete pisati i brisati nebrojeno puta. Praktičnost takvog rješenja, nažalost, ima svoju cijenu, koja nije za svaki džep, ali oni koji doista često prenose podatke na različita računala neće požaliti kupe li ovaj simpatični uređaj.

PROIZVOĐAČ	MS
USTUPIO	HGSPOT
CIJENA	667 KN
ZA	PRAKTIČNOST, PRENOSIVOST
PROTIV	CIJENA
DOJAM	IZNIMNO KORISTAN UREĐAJ KOJI ĆE SE ZACIJELO SVE VIŠE I VIŠE KORISTITI KAKO MU CIJENA BUDE PADALA

MICROSOFT XBOX CONTROLLER S

Malen, funkcionalan, jednostavno - najbolji

KAO najveći nedostatak prve Microsoftove konzole Xbox najčešće je spominjan njegov preglomazan i, zbog nekih manjih propusta, ne baš funkcionalan kontroler. Međutim, Microsoftov kontroler namijenjen japanskom tržištu znatno je manji i mnogo funkcionalniji te izveden u nešto klasičnijem stilu, po uzoru na prethodne konzole, stoga ne čudi što je dobio samo pozitivne kritike i što ga je Microsoft već u proljeće lansirao i na američko tržište, a do konca godine pojavit će se i na europskom. Razmještaj osnovnih funkcijskih tipaka, što je bio glavni problem Microsftova originalnog kontrolera, kao i pomalo čudno izveden d-pad u *Controller S* inačici su potpuno drugačije riješeni. Funkcijske tipke smještene su u standardnom križnom rasporedu, što će posebice znati cijeniti ljubitelji brzih borilačkih igara. *Direkcijski pad* ovaj put je izliven s jasno definiranim smjerovima, vrlo slično kao i kod cijenjenoga PS2 kontrolera. Osim toga, *Controller S* je otprilike 30% manji od originala i znatno ugodnije leži u ruci negoli američki koji kao da je namijenjen igračima medvjedih šapa.

PROIZVOĐAČ	MICROSOFT
USTUPIO	UVOZ (WWW.DVDBOXOFFICE.COM)
CIJENA	300 KN
ZA	NAJBOLJI XBOX KONTROLER
PROTIV	DOSTUPNOST
DOJAM	U OVOM TRENUTKU NAJBOLJI IZBOR ZA UGODNO IGRANJE NA XBOXU

MAD CATZ CONTROL PAD PRO

Licencirana alternativa

OD SVIH licenciranih proizvođača Xbox kontrolera, Mad Catz, koji u posljednje vrijeme stječe sve veću popularnost, trenutačno prednjači svojom kvalitetom, za što je ponajviše zaslužan njegov *Controler Pad Pro* koji je prošle godine u vrijeme lansiranja Xboxa predstavljao jedino konkretno rješenje za sve one koji su zazirali od službenog Microsoftovog kontrolera. Budući da je veličinom nešto manji od originala te znatno ugodniji za igranje zahvaljujući naboranoj gumenoj presvlaci na hvatištima, Mad Catzov *Control Pad Pro* je uz *Controller S* u ovom trenutku najbolje rješenje. *Direkcijski pad* kao i funkcijske tipke klasično su izvedene, ignorirajući potpuno Microsoftove zahvate na originalnom kontroleru. Od licenciranih kontrolera, ovaj je definitivno najbolji izbor do izlaska Mad Catzove nove linije Xbox proizvoda.

PROIZVOĐAČ	MAD CATZ
USTUPIO	INFO GAMA
CIJENA	360 KN
ZA	GUMENO HVATIŠTE KOJE IGRANJE ČINI UGODNIJIM, RAZMJEŠTAJ OSNOVNIH TIPKI, KRIŽNI DIGITALNI PAD
PROTIV	TVRDE TIPKE
DOJAM	TRENUTAČNO MOŽDA NAJBOLJI ALTERNATIVNI KONTROLER KOJI NAM NE STIŽE IZ MICROSOFTA

MAD CATZ CONTROL PAD

Sve što vam treba

RIJEČ je zapravo o okljaštrenoj *Pro* inačici Mad Catzovog Xbox kontrolera. Najuočljiviji nedostatak je izostanak gumene presvlake na hvatištima, zbog čega je i nešto jeftiniji od svojeg kvalitetnijeg rođaka. I osnovna su im obilježja ista, znači standardan razmještaj funkcijskih tipki i upotreba standardnog križnog d-pada. Jedina ozbiljnija boljka je sporost funkcijskih tipaka, no i ona postaje nešto manje uočljiva kad se kontroler nakon nekoliko desetaka sati igranja ozbiljnije razradi. Mad Catzov *Control Pad* je prosječan kontroler, s nešto većim brojem pozitivnih strana negoli ih imaju slični primjerci konkurentskih proizvođača dodatnog Xbox hardveraja.

PROIZVOĐAČ	MAD CATZ
USTUPIO	ZOLA, INFO GAMA
CIJENA	270 KN
ZA	RAZMJEŠTAJ OSNOVNIH TIPKI, KRIŽNI DIGITALNI PAD
PROTIV	TVRDE TIPKE
DOJAM	BEST BUY XBOX KONTROLER

U IDUĆEM BROJU HACKERA

RAZOTKRIVAMO!
... novi Blizzardov hit projekt

20.10.

HACKER PREPORUKA

PRISONERS OF WAR

Bježanje iz nacističkih logora u najboljoj maniri filmova o Drugom svjetskom ratu

PLUS!

STRONGHOLD CRUSADER • DIVINE DIVINITY
SIMS UNLEASHED • BEACH LIFE •
EMPEROR: RISE OF MIDDLE KINGDOM...

PRIKAZI NAJNOVIJIH IGARA

...I MNOGE DRUGE

TEMA BROJA DVA DESETLJEĆA IGRANJA NA RAČUNALIMA

Povijest kroz platforme koje su obilježile industriju igara / top 20 igara svih vremena / osobe koje su obilježile dva desetljeća igranja
Emulatori - pretvorite svoj PC u Amigu, Atari, Nintendo 64 ili neku drugu prapovijesnu platformu i zaigrajte neke od nezaboravih naslova

HACKERNET

celebrity corner

Budući da sve poštene novine imaju kutak u kojem poznate osobe imaju priliku progovoriti pokoju za medije, ni HACKER više neće biti iznimka. U rubrici *Celebrity Corner* čitajte što ljudi koje MI smatramo POZNATIMA u Hrvatskoj, a i šire misle o sebi, životu, računalima, Internetu i još ponekoj manje-više važnoj stvari za nas, svijet, svemir ili što već | rade svi pomalo

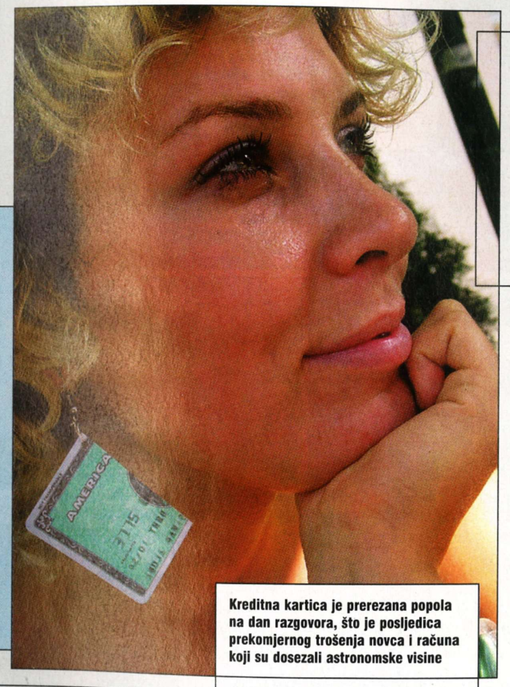
ANĐA MARIĆ, FLARE

Najgore *upucavanje* sam doživjela od žene

osobnaiskaznica

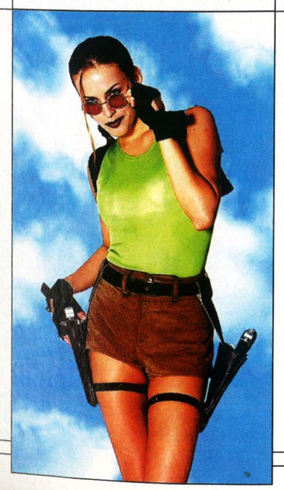
ime i prezime | Anđa Marić
zanimanje | frontgirl i pjevačica sastava Flare
hobi | najbolja žena na svijetu
http:// | www.flare.hr

Novi album?
Da, upravo ga pripremamo i oko listopada ulazimo u studio. Izdat će ga Dallas, a kako to već biva, bit će presjek svih iskustava koja smo stekli u proteklom vremenu. Kreativni dio uglavnom potpisuje Mario (gitarist), s obzirom da je moj brat Jerko otišao iz Flarea i osnovao novi band. Novi će Flare biti još bolji i žešći, drugačiji, ali o tome ćemo više pričati kad album izađe. Još se nismo dogovorili kako će se zvati, ali znam da se neće zvati "Huge in Belgium", kako smo prvobitno željeli, jer nitko ne bi shvatio što smo time htjeli reći. Čast iznimkama, naravno.



Kreditna kartica je prerezana popola na dan razgovora, što je posljedica prekomjernog trošenja novca i računa koji su dosezali astronomske visine

Lara Croft?
Haha... pa da, ja sam jedina Hrvatica koja je ikad bila službeni lik iz neke igre... ma to je bilo sasvim slučajno, ali je cijela priča ispala super. Kad smo prije tri godine tek počinjali s Flareom, nastupali smo na jednom festivalu s još valjda 30 bandova. Mene je cijelo vrijeme mučila ideja da se na neki način moramo izdvojiti od ostalih, a onda smo se dogovorili da ću ja glumiti Laru. Tada sam još imala dugu kosu pa sam obišla trgovine, kupila pištolje, čizme, hlačice, sašila neku majcu, smislila ruksak i naočale i kad smo se takvi pojavili na *stageu,* svi su samo o tome pričali. Nakon toga su me zvali iz časopisa *OK!* da takva poziram za snimanje i priča je krenula. Fotograf Dean Bertoncelj je stavio te slike na Internet i tada je ta stranica proglašena najboljom neslužbenom stranicom o Lari Croft. Otad sam dobila nekolio tisuća pisama iz gotovo cijelog svijeta, i to mi jedno od najzabavnijih razdoblja u životu... Čak su mi pisali da sam im ja bolja Lara od Angeline Jolie, ali to je pak posebna priča. Sve u svemu, jedno sjajno vrijeme.



Internet stranica?
Postoji, ali trenutačno nije u funkciji; kad smo prekinuli suradnju s prošlim menadžerom, prekinuli smo i suradnju s ljudima koji su nam radili stranice. Bile su super i sve, ali nekako se nismo mogli dogovoriti oko stavljanja najnovijih informacija na site i svega što ide uz to, tako da sam sada sretna što se još oko toga ne moram mučiti. Ipak, kad uskoro izađe novi album, vjerojatno će biti i nove stranice pa nas potražite na Internetu oko Nove godine.

Pjevačica ili mankenka?
Ma manekenka nisam već dvije godine i nekako mi je bolje. Bilo je super baviti se time, ali kako kaže Coco iz Jinxa: "Treba stati kad je najbolje." Imam sjajna iskustva iz tog vremena, zaradila sam i neki novac, upoznala ljude, ali sve je to bilo u službi promoviranja banda i mene kao pjevačice pa mislim da je taj "posao" uspješno odrađen. Sada se bavim onim što sam oduvijek željela i sretna sam, i to je najvažnije.

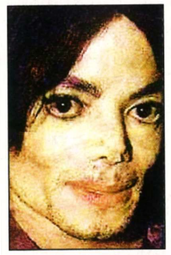
Omiljena glazba?
Ona koja je dobra. Kad sam imala 12 godina, počela sam slušati Guns n' Roses, nastavila sam s rock'n'rollom i sada sam ovdje gdje jesam. U posljednje vrijeme volim laganu elektroničku glazbu, volim lounge, electro jazz pa čak i hip-hop. Treba sve slušati, zatvorenost ionako nikud ne vodi.

Zabava?
Izlazim van kad stignem. Nedavno sam se napokon preselila u svoj stan, živim sama i to mi je najbolje. Imam svoj krug prijateljica s kojima sam stalno i koje su mi najvažnije u životu. Znamo se gotovo otkad znamo za sebe i kad bih ostala bez njih, ne znam što bi bilo. U Zagrebu izlazim kad mi se da, a s obzirom da često idem u Ljubljanu, ondje me se češće može vidjeti "vani". Kad sam doma, onda više volim da meni ljudi dolaze nego da ja nekud idem. Ali zabava je prisutna u svakom trenutku.

Ljubav?
Kad se zaljubim, to je onda to. Trenutačno imam vezu do koje mi jako stalo i koja me jako smiruje. Međutim, iako je poznato da "Anđa ima dečka", događaju mi se svakakve stvari po tom pitanju, no naučila sam se nositi s tim jer ljudi su svakakvi. Oni koji me poznaju znaju da se u privatnom životu volim zezati s različitim stvarima, a najviše pokazivati dečkima kako i djevojke mogu biti te koje će prve prići i reći što misle. No, nedavno mi se dogodilo da mi je u diskoklubu odjednom prišla neka djevojka i počela me ljubiti na vrlo agresivan način. To mi je jedno od najgorih iskustava u životu jer je bila vrlo gruba, a meni se to nikako nije svidjelo.

internet kalendar LISTOPAD

01 zabava



Ako vas zanima kako je tekla preobrazba kralja popa otkako je postao redovit korisnik usluga svjetskih plastičnih kirurga, nikako ne propustite link **http://anomalies-unlimited.com/jackson.html**

02 glazba

U moru nevjerojatnog ludila zvanog hrvatska glazba i pripadajućih joj stranica jedna se izdvaja svojom neponovljivošću i suludom željom da je vide apsolutno svi, pa čak i oni koji to nikad ne bi poželjeli - **www.matrix-hr.com**

03 film

Trailer za nadolazeći božićni hit *The Lord of The Rings: The Two Towers* možete nebrojeno puta pogledati nakon što ga skinete sa **www.apple.com/trailers/new-line/the_two_towers/**

04 polo

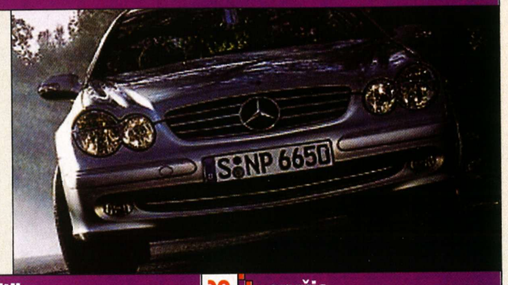
Polo je sport kojim se može baviti svaki srednjoškolac ili student sve dok mu je otac medijski magnat ili vlasnik naftnih bušotina, no i oni manje bogati se mogu informirati o tom nadasve zanimljivom načinu trošenja vremena na **www.us-polo.org**

05 kultura

Sjajne stranice jednog od najvećih slikara 20. stoljeća, uz iscrpnu biografiju, pregled radova i sveg ostalog što vas može zanimati o Friedensreichu Hundertwasseru, potražite na **www.hundertwasser.at**

06 auti

Poznato je da na svijetu postoji samo jedan automobil, a da su sve ostalo kola. Ako mislite drugačije, provjerite još jednom svoje stajalište na **www.mercedes.com**



07 softver

Hrpetinu besplatnog softvera, od igara do korisničkih programa, za suluda skidanja u kasne noćne sate potražite na **www.completelyfreesoftware.com**

08 fetiš

Ljubitelji devijantne odjeće, fetišisti kao i svi oni koji su tijekom dana normalni ljudi, a noću između svoja četiri zida čudaci kojih se ne bi posramio ni sam De Sade mogu naći ponešto za sebe na **www.fetishkitten.com**

09 politika

Hehe... Ako vas zanima tko, što, zašto i kako, ako vas zanima koji su uzroci i kako sve to danas izgleda, posjetite ove divne stranice i uživajte u svakoj sekundi boravka na njima - **www.hdz.hr**

10 oružje

Ljubitelji hladnog oružja, dugih i kratkih oštrica, sječiva kao takvih i općenito metala kovanog da bi se njime ubijalo zadovoljštinu će pronaći, a možda i štogod kupiti na **www.by-the-sword.com**

11 motori

Neke od najbržih i najboljih cestovnih pila današnjice možete pronaći, a bogati sretnici među vama možda i kupiti, na **www.ducati.com**

12 porn

Anabolic VIDEO PRODUCTIONS

Ima ih mnogo, ali su složni i svi se slažu da su kraljevi svoga posla. Ulaz nije besplatan, ali ono što čuvaju unutra vrijedi svakog dolara, pa čak i više. Njihova je adresa **www.anabolicxxx.com/**

13 svijet

Dok cijeli svijet čeka da Amerikanci napadnu Irak, vi saznajte sve što se oduvijek željeli znati o jednom od rijetkih preostalih diktatora na svijetu na **www.emergency.com/hussein1.htm**

14 humor

Stranica na kojoj možete provesti cijeli dan klikajući na fotografije ljudi koji su ondje završili, a da to vjerojatno i ne znaju. Zabava i smijeh zajamčeni, a možete i lijepo usositi neku vam blisku osobu na **www.maneken.com**

15 izlasci

Želite biti *cool* i *in*, pa stoga pohodite techno-partyje, pijete puno vode i od sjajne glazbe niste ni primijetili da vas je netko uslikao. Svoju fotografiju s partyja u nas potražite na **www.er45.com**

FIJU BRIJU INTERNETOM KROZ IDUĆIH MJESEC DANA

KRATAK VODIČ ZA INTERNET RAZBIBRIGU

16 hakiranje

Crkva plivajućeg slona je odredište za sve željne hakiranja i sličnih djelatnosti za koje se u civiliziranim i demokratskim državama ide u zatvor i služe dugogodišnje kazne **www.cotse.com**

17 hrana

Ljubitelji dobre hrane, kvalitetnog vina i gastronomi, ukratko *bufkovići* u svakome od nas, mogu svoju dozu kulinarskog manijakalstva pronaći na **www.good-cooking.com**

18 moda

Top domaćih nam manekenki te ujedno i najprofesionalnije odrađene Internet stranice neke modne agencije u Hrvata možete pronaći na **www.midiken.hr**

19 igračke

Ljubitelji morbidarija, makabrike i nadrealnog te oni koji žele da im se dijete igra igračkom koja je doista drugačija od svih ostalih mogu pronaći svašta za svoj bolesni ukus na **www.deaderisbetter.com**

20 internet

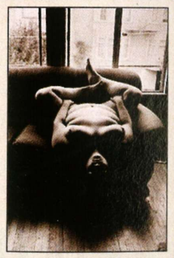
Arhivu nekih od najvećih gluparija ikad viđenih na Internetu možete naći na **www.stupidity.org**

21 pivo

Jedno od najpoznatijih piva na svijetu, a ako ga pijete u Americi, jedno i od najskupljih. Provjerite vrijedi li doista bočica ovog hmeljnog užitka 4,99 $ na **www.budweiser.com**

22 seks

Ako niste znali, Hrvatska je jedna od zemalja u kojoj se siguran seks gotovo i ne prakticira. Kako biste prekinuli taj zabrinjavajući trend, pod hitno se informirajte na **http://www.sexuality.org/concise.html**



23 fitnes

Ljubitelji utega, šipki, tricepsa, bicepsa, gluteusa maximusa i vlastitog odraza u zrcalu, tuširanja u znojavim tuš-kabinama te fizičkog napora potrebnog za izgrađnju vlastitog tijela mogu štošta doznati na **www.bodybuilding.com**

24 konzole

Najveći portal za većinu platformi koje vam mogu pasti na pamet, sa svim informacijama, vijestima i recenzijama, novostima i ostalim sadržajem važnim za igranje na raznoraznim kutijama - **www.consoledomain.com**

25 magija

Želite postati ljepši? Želite da se osoba vašeg života zaljubi u vas? Želite da se novac lijepi na vaše prste poput muha na što već? Potražite sve to na **www.whitemagic.com.au**

26 hi-fi

Pomalo izumrla kategorija audiofilskog uživanja u vinilu, tj. gramofonskim pločama, i dalje živi na legendarnoj stranici legendarnog proizvođača **www.thorens.com**

27 zdravlje

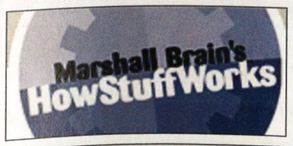
Najpoznatiji svjetski lijek protiv depresije i ujedno najveća smrt otkad je tableta. Saznajte zašto je vaša nova djevojka sve podložnija maničnoj depresiji i zašto joj se raspoloženje mijenja kao vrijeme na Tajlandu na stranicama **www.prozac.com**

28 heavy-metal

Guns n' Roses se vraćaju u izmijenjenoj postavi, novi album *Chinese Democracy* samo što nije, a sve novosti potražite na novim službenim stranicama banda **www.gnronline.com**

29 hi-tech

Ako vas zanima kako bilo što radi, odnosno ako vam nikad nije bilo jasno na koji način funkcionira turbopunjenje u automobilima ili kako to zrakoplov leti, a da ne maše krilima, utažite svoju žeđ na **www.howstuffworks.com**



30 odmor

Jedan čovjek sanja o odlasku na Maldive. Prošle su godine, a on još uvjek nije uspio otići ondje. Mi mu želimo da se to dogoditi što prije i da doista doživi sve ono o čemu je cijelog života maštao. Mjesto gdje bi se prvo informirao, dakako i vi ako također poželite otići na to predivno otočje, jest **www.maldive.com**

razlog br. 93

freemail

Vaša adresa za cijeli svijet!

puno je razloga za
iskoninternet®
prvi nezavisni nacionalni davatelj internet usluga
besplatni info telefon: 0800-1000
http://www.iskon.hr

Zoran Žmirić
gandalf@boa.hr

Džepni AI

[/multimedia log:uz čitanje preporučujemo slušati Love, sex, intelligence - Shamen/]

U diktafon govori, piše i razmišlja: ZORAN ŽMIRIĆ

Nedavno mi je iz tiska izašla knjiga. Onako, prava knjiga. Ima korice, listove (nema slika, doduše, što će smanjiti potražnju za istom barem za 50%), utefterena je pod nekakvim brojem i sad sam ja pisac. Kao Krleža i Andrić! Nema više šale, vrijeme je da se okrene nova stranica u životu i kaže "dosta je bilo zezanja, sad su me počeli ozbiljno shvaćati". Prestajem s gejmanjem, manje-više sam odgejmao sve što me zanimalo, prestajem pisati i kolumnu s gejmerskim predznakom, ionako se već dulje vrijeme bavim mišlju da odustanem jer vidim da se o gejmanju više nema što reći. Male se tvrtke koprcaju, pljuju krv da naprave nekakvu igru, malo veće ih otkupe uz još nekoliko naslova, zgruvaju novac u jedan od njih, a ostali ako pokriju tiskanje CD-a, dobro. Loše grafike više nema, loših scenarija se može naći još jedino u Hollywoodu, u Hrvatskoj se za cijenu gejmerskog časopisa mogu nabaviti dvije igre, konstanta. Dakle, ovo je posljednje što ćete od mene pročitati o gejmerskoj tematici jer mi je već dosta recikliranja jednih te istih stvari. Što nam gejmanje još može ponuditi a da je vrijedno naše pozornosti? Ništa. Možda samo napredniji AI jednog dana, a dotad bye-bye. Ostatak prostora ove kolumne iskoristit ću da vam donesem prohod za najnoviju inačicu još jedne prežvakane igre, *Tetrisa*:

Desno-desno-dolje. Desno-desno-okreni-okreni-dolje. Desno-dolje-desno–lijevo-okreni-desno-okreni-desno-dolje. Okreni-lijevo-dolje. Desno-okreni, okreni-okreni-dolje. Desno-desno-desno...

Čini mi se da odlazim previše desno. Što sam ono spomenuo? AI!

Kažu da je inteligencija sposobnost snalaženja u novonastalim situacijama. Koliko vidim, u nas se ljudi jako teško snalaze u istima, i to što su stariji, sve im teže ide. Polazim od sebe, naravno.

Potkraj godišnjeg odmora sjedim u dvorištu trošne kamene kuće nadomak Šibenika i gledam svog domaćina koji je na stol iznio hranu i piće s iskrenom namjerom da me okrijepi prije povratka kući.

AI - prozbori čovjek gledajući me.

Gledam dida, 80 na plećki, oči mu se krijese kao zombiju iz *Wolfensteina*, osmjeh širok, nema zub.

AI - progovori on iznova.

Volite Spielberga? – pitam čovjeka.

A?

Šutim. Malo mi je neugodno.

AI - opet će dida.
Umjetna inteligencija, je l'? - nasmijem se i čekam reakciju. - Igraju li unuci igre na PC-ju?

Stari me gleda mašući kvrgavom rukom prema postavljenoj hrani.

AI!
Da, kažu Indijci da sve ima inteligenicju i bitak, čak i kamen, pa zašto bi ovčji sir i masline bili iznimke.
AI! - smije se stari.

Hajde jedi. Ajde jedi. Ajd ji. AI!

Trebalo mi je 10 minuta da shvatim da me stari nudi hranom. Jesam li zbog toga glup? Sumnjam, ali istina je da sam se tako osjećao. Sad si mislim, ako se u PC igru može implementirati nekakva umjetna inteligencija, zašto se ne bi u budućnosti ista mogla kupovati u trgovinama i koristiti u određenim trenutcima. Zapnemo u nekoj igri i ni na daleko ne vidimo rješenje, ali zato imamo AI. Vadimo iz džepa uređaj i aktiviramo ga da misli umjesto nas. *Add on* našoj urođenoj inteligenciji. Manimo se igara, već sam rekao da neću o tome jer sad sam pisac, sad sam jako pametan i ne želim energiju bacati na nešto tako trivijalno. Džepni AI bi se mogao koristiti u sve zamislive svrhe. Imate ideju za neku priču, film, glazbenu temu, imate nepremostiv problem na poslu, nešto vas koči, sve vam se tu negdje petlja oko mozga, ali nikako da vidite cijelu sliku. Palite džepni AI i stvar je riješena.

Sretnete zgodnog komada i ne znate kako joj pristupiti? Vadite svoj mali AI uređaj i uperite ga prema njoj, jednako kao što ga i ona može uperiti prema vama. Odjednom su vam oboma dodijeljene sporedne uloge u nadolazećoj sceni te imate sliku dvoje ljudi koji stoje jedno naspram drugoga šutke se gledajući, dok njihovi džepni AI bibipkaju i dogovaraju spoj, a vas obasjava zalazak sunca. Izraz "mozak na pašu" tada bi uistinu poprimio neku drugu dimenziju.

Gledajući okružje u kojem živim, nitko živ nije spreman prihvatiti neki novitet. Mladi ljudi sa zrelim idejama mahom bivaju odbijeni ili ismijani od društva, i mada sustav ovakav kakav je i ne funkcionira, stav je većine da je bolje pustiti ga i ne remetiti njegov nesklad i kaotičnost na koji se narod navikao. Svaka nova ideja je po *deafoltu* glupa i neuporabljiva, sve dok sretna zvijezda ne isprazni svoja crijeva po vama do te mjere da vam se ni oči ne vide. U tom slučaju znate da ste naišli na rijedak primjerak naše vrste koji je vašu ideju prepoznao kao potencijalno dobru, a kad stvar prohoda, svi koji su vam se smijali reći će da ste genij i da ste čovjek "pun novih ideja". Čak će vas i ramena boljeti od tapšanja. Da imamo džepni AI, stvar bi bila znatno olakšana.

Možda vam se na misaonom ekranu pojavljuje slika nevesele budućnosti u kojoj ljudi po ulicama hodaju s ispruženom rukom u čijoj šaci pišti AI-uređaj, no mislim da bi to bila kud i kamo prihvatljivija solucija od ove koju trenutačno imamo. Ne moramo nužno biti linearno navođeni, neka postoji mogućnost nekoliko mogućih pravaca kao što se i u nekoj igri do završetka može doći na nekoliko načina.

Što nam gejmanje još može ponuditi a da je vrijedno naše pozornosti? Ništa. Možda samo napredniji AI jednog dana, a dotad bye-bye.

Ne zamjerite, ali još jednom se moram upitati koliko smo mi inteligentna rasa, točnije koliko smo spremni prihvaćati novitete? I sami vidite, nimalo. Što iz toga možemo zaključiti? Pa ne treba vam valjda AI za rezime? A možda je i ova lucidna ideja samo spona prema budućnosti u kojoj ćemo uistinu svi jednog dana biti obdareni umjetnom inteligencijom, dok će neka alienska rasa, sjedeći negdje visoko, s nama igrati *Civilization*.
Bolje nismo ni zaslužili, uključujući i mene. Priznajem, otkad je prokleta knjiga ugledala svjetlo dana, uopće se ne snalazim u svemu.

Simpa

Izaberi svoju tarifu!

Simpa ima tri nova tarifna modela - **S1**, **S2** i **S3**.
Nazovi **098 1523** i izaberi tarifni model koji ti najviše odgovara.

Tarifni model	S1 kn/min*	S2 kn/min*	S3 kn/min*
Pozivi prema 098 mreži 0-24 h svaki dan	0,98	0,98	1,98
Pozivi prema fiksnoj i ostalim pokretnim mrežama Vrijeme I Od ponedjeljka do petka 07-19 h	2,59	2,39	1,98
Pozivi prema fiksnoj i ostalim pokretnim mrežama Vrijeme II Od ponedjeljka do petka 19-07 h te subota, nedjelja i blagdan	1,69	2,39	1,98
Pozivi prema Simpa ti&ja broju iz 098 mreže Od 0-24 h svaki dan	0,50	0,50	0,50
Slanje SMS poruka Po odaslanoj poruci	0,35	0,35	0,40
Dodatne usluge	Slanje SMS poruka prema Simpa ti&ja broju 0,25	Simpa častilica bonus za svaku minutu primljenog poziva 0,10	Simpa regija Možeš zvati sve fiksne brojeve unutar jednog pozivnog broja (npr. splitsku regiju s pozivnim brojem 021) po povoljnijoj cijeni, bez obzira nalaziš li se u toj regiji ili ne. 0,98

*U cijene navedene u tablici nije uključen PDV, osim u Simpa častilici. Cijene vrijede samo unutar Republike Hrvatske. Obračunska jedinica: 15 sekundi

HT Hrvatski Telekom

www.ht.hr

HELIKOP

GOSPODAR VRHUNSKOG ZVUKA!

Razbij okove stereotipa!

SONY D-E330

SONY PlayStation One

SONY PlayStation II

SONY CMT-EP303

OVLAŠTENI DISTRIBUTER **SONY**

Masarykova 18, 10000 Zagreb,
tel: ++385 1/ 4876 053, 4876 054, 4876 055

Martićeva 71, 10000 Zagreb,
tel: ++385 1/ 4650 870, 4651992
fax: ++385 1/ 4650 980

BROK
Rijeka, tel/fax: 051/ 675 548

Wonder-Trade
Split, tel/fax: 021/ 347 987,
362 811,543 227
Zadar, tel: 023/ 300 600

Diners Club International
bezkamatni kredit na 6 rata
krediti na 12 rata

čekovi na 6 rata

EUROCARD MasterCard **krediti do 24 rate**

AMERICAN EXPRESS Cards Welcome
potrošački kredit do 24 rate uz gotovinski popust